

КАРМА

Карма	Бонус или пенальти
+1000 и более	Все хорошие события происходят в первую очередь с тем, у кого карма самая высокая в группе и при том она выше +1000
+500 и более	Раз в день персонаж может сделать два броска вместо одного и выбрать из двух бросков, тот вариант, который захочет
+250 и более	Раз в день персонаж может перебросить кость и должен принять тот результат, который получится при втором броске
+100 и более	Раз в день персонаж может «Взять 10» при ЛЮБОЙ проверке навыка, даже в бою.
от +99 до -99	Никаких особых эффектов
-100 и менее	Раз в день +2 к атаке, но тот же бонус получает следующий, кто по нему будет стрелять.
-250 и менее	Раз в день повреждения +2 (заявляет до броска на повреждения), но этот же бонус получит тот, кто попадет по нему в следующий раз.
-500 и менее	Раз в день Критический шанс +2, но этот же бонус тому, кто будет атаковать его в следующий раз.
-1000 и менее	Все неприятные события в первую очередь происходят с тем, у кого самая низкая карма и при том она ниже -1000.

МОДИФИКАЦИЯ СИЛЫ УДАРА

ТС	Повр	ТС	Повр
1	1к2-1	11	2к8
2	1	12	1к8+1к10
3	1к2	13	1к20
4	1к3	14	1к20+1к2
5	1к4	15	1к20+1к4
6	1к6	16	1к20+1к6
7	1к8	17	1к20+1к8
8	1к10	18	1к20+1к10
9	1к12	19	1к20+1к12
10	1к6+1к8	20	2к12+1к10

ПЕНАЛЬТИ ХИТОВ ОРУЖИЯ

Хиты	Пенальти	Шанс заклинивания
5	+1	0
4	0	0
3	-1	2
2	-3	2-3
1	-6	2-5
0-	*	Оружие ломается

БЕГ ПО ПЕРЕСЕЧЕННОЙ МЕСТНОСТИ

Тип поверхности	Сложн.
Ровная, без препятствий (футбольное поле)	5
Незначительные неровности, скользкая	10
Каменистое плато, очень редкий лес	15
Лес, лед, крутой склон	20
Густой лес, древние руины	25
Сплошь неровности, неустойчивая поверхность	30
Болота, джунгли	35

МОДИФИКАТОРЫ РАЗМЕРА СУЩЕСТВ

Размер и пример существа	Движение
Крошечное (гигантский муравей, крыса)	8 ОД за метр
Миниатюрный (малый радскорпион)	4 ОД за метр
Малый (геко, собака)	2 ОД за метр
Средний (человек)	1 ОД за метр
Большой (Супермутант, брахмин)	1 ОД за метр
Огромный (автомобиль, бегемот *)	1 ОД за 2 метра
Гигантский (автобус или слон *)	1 ОД за 4 метра
Титанический (дирижабль, диплодок *)	1 ОД за 8 метров

МЕТАНИЕ

Дальность	1	2	3	4	5	6	7	8
КЗ	5	10	15	20	25	30	35	40

ЛОКАЦИИ ПОВТОРНОГО ПОПАДАНИЯ (ДЛЯ ГУМАНОИДОВ)

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 левая рука, 4 правая рука, 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. рука, 5 лев. рука, 6 голова
Живот	1-2 живот, 3-4 торс, 5 правая нога, 6 левая нога
Рука	1-2 эта же рука, 3-4 торс, 5 другая рука, 6 голова
Нога	1-3 эта же нога, 4 живот, 5-6 другая нога

(ДЛЯ ЖИВОТНЫХ И ТВАРЕЙ)

Было	Куда попала эта пуля (кидается 1к6)
Голова	1-2 голова, 3 правая передняя лапа (крыло), 4 левая передняя лапа (крыло), 5-6 торс
Торс	1-2 торс, 3 живот, 4 пр. передняя лапа (крыло), 5 левая передняя лапа (крыло), 6 голова
Живот	1-2 живот, 3 торс, 4 хвост, 5 правая задняя нога, 6 левая задняя нога
Крыло	1-2 это же крыло, 3 торс, 4 живот, 5 другое крыло, 6 голова
Передняя лапа	1-2 эта же лапа, 3 торс, 4 живот, 5 другая передняя лапа, 6 голова
Задняя лапа	1-3 эта же лапа, 4 живот, 5-6 другая задняя лапа
Хвост	1-3 хвост, 4 правая задняя лапа, 5 левая задняя лапа, 6 живот

Выбранная точка стрельбы (по гуманоидам)	Пенальти
Верхняя часть тела (1к6 = 1 – живот, 2-3 торс, 4 – правая рука, 5 – левая рука, 6 – голова)	-2
Нижняя часть тела (1к6 = 1-2 левая нога, 3-4 правая нога, 5 – живот, 6 – торс)	-2
Левая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 левая рука, 5-6 торс), промах на 1 – в лев. ногу	-4
Правая верхняя часть тела (1к6 = 1-2 голова, 3-4 прав. рука, 5-6 торс), промах на 1 – в прав. ногу	-4
По ногам (1к6 = 1-3 левая нога, 4-6 правая нога), промах на 1 – в живот	-4
Голова/плечи (1к6 = 1-2 голова, 3-4 торс, 5 правая рука, 6 левая рука), промах на 1 – живот	-4
В ногу (При промахе на 1 или 2 – другая нога, при промахе на 3 – попадание в живот)	-7
В торс (При промахе на 1 – в голову, на 2 – в живот, на 3 – в руку)	-7
В живот (При промахе на 1 – в торс, на 2-3 – в ногу, на 4 – в руку)	-10
В руку (При промахе на 1 и 2 – в торс, на 3 – в живот, на 4 – в другую руку)	-10
В голову (При промахе на 1 и 2 – в торс, 3 и 4 – в руку)	-10

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

1к20	Встреча
1-4	Враги или бандиты
5	Торговец или караван
6-9	Местные жители или мелкое поселение
10	Стихийное событие
11	Другие путешественники
12	Требуется помощь
13	Интересная находка
14-17	Агрессивные животные или чудовища
18	По выбору Мастера
19	Особое событие
20	Двойная встреча. Бросьте дважды, игнорируя 19 и 20

ПРИВЫКАНИЕ

+/-	Значение
-4	Принципиально новое оружие (ранее такого не видел). До -2 поднимается после первого попадания в цель.
-2	Едва знаком. До -1 после двух успешных попаданий по цели.
-1	Осваивается. До 0 поднимается после 4х попаданий.
0	Стандартный уровень. До +1 поднимается после 2 лично убитых врагов из этого оружия.
+1	Умелый. До +2 надо лично застрелить 4х из этого ствола.
+2	Профи. До +3 надо 8 личных жертв.
+3	Эксперт. До +4 надо 15 личных жертв из этого оружия.
+4	Мастер. Выше некуда.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ:

1d10	Гуманоид	Животное или Тварь
1	Правая нога	Правая передняя лапа/крыло
2	Правая нога	Левая передняя лапа/крыло
3	Левая нога	Правая задняя лапа (или хвост)
4	Левая нога	Левая задняя лапа (или хвост)
5	Живот	Хвост
6-7	Торс	Живот
8	Левая рука	Торс
9	Правая рука	Торс
10	Голова	Голова

ПОРАЖЕНИЕ: НОГА

1	Ранение ноги, нельзя бежать
2-3	Ранение ноги, 2/3 скорости
4-6	Поврежден доспех. Нога повреждена, 1/2 хода. Если доспеха нет – см. 7-10.
7-10	Перелом кости бедра или голени, 1/3 хода, штраф -4 к броскам от болевого шока
11-15	Перелом ноги, нет хода, действия с штрафом -4 к броскам
16+	Нога отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ: ЖИВОТ

1	Ранение живота, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение живота, оглушение на 1 раунд, 2/3 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение живота, оглушение на 1к4 раунда, 1/2 хода; если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Поврежден живот, кровотечение, 1/2 хода, штраф -4
11-15	Поврежден живот, 0 хитов, кровотечение
16+	Живот разворочен, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: ТОРС

1	Ранение торса, -1 ко всем броскам
2-3	Ранение в торс, оглушение на 1 раунд, 1/2 хода
4-6	Поврежден доспех, ранение торса, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Торс поврежден, кровотечение, 1/2 хода, штраф -4
11-15	Торс разворочен, падение в 0 хитов, кровотечение
16+	Торс разворочен, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: РУКА

1	Ранение руки, несомое бросается
2-3	Ранение руки, все, что в руке – бросается, штраф -2 к действиям этой рукой
4-6	Поврежден доспех, повреждение руки, штраф -4 при действиях этой рукой, что в руке – бросается. Если нет доспеха – см. 7-10.
7-10	Перелом руки, оглушение на 1 раунд, бросаются все, что в руках. Нет действий данной рукой.
11-15	Рука разворочена, 2/3 хода от боли, нет действий данной рукой
16+	Рука отстрелена, нет хода и атак, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ: ГОЛОВА

1	Ранение головы, оглушение на 1d3 раунда
2-3	Лицо повреждено, штраф -4 к атаке и Восприятию, оглушение на 1d3 раунда.
4-6	Поврежден шлем (доспех). Повреждение головы, оглушение на 1d6 раундов, Штраф -4 ко всем броскам. Если нет шлема – см. 7-10.
7-10	Пробита голова, 0 хитов, кровотечение
11-15	Череп пробит, 0 хитов, ИН, ВС, ХР падают вдвое, кровотечение
16+	Пробита голова, немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ: ХВОСТ

1	Ранение кончика хвоста, любой несомый в нем предмет роняется, штраф -2 к атакам хвостом
2-3	Повреждение хвоста, нет атак хвостом; 1/3 хода, если хвост используется для перемещений
4-6	Повреждение хвоста, потеря атак хвостом; 1/2 хода, если хвост используется для перемещений
7-10	Хвост перебит, оглушение на 1d3 раунда, нет атак хвостом, 1/2 хода, если хвост нужен для перемещений и штраф -4 к атакам
11-15	Хвост разворочен, болевой шок на 1d3 раунда, 1/2 хода, штраф -2 к броскам; нет хода и атак, если хвост нужен для перемещений
16+	Хвост отстрелен, оглушение на 1d6 раундов, нет хода и атак, 0 хитов, кровотечение

ПОРАЖЕНИЕ ВЗРЫВОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкая контузия – до своего следующего действия не получает бонус к КЗ от Ловкости
2-3	Множественные легкие ранения, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, много ранений, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Повреждения тела и конечностей. Оглушен на 1к6 раундов, 1/2 хода, штраф к броскам -4
11-15	Контузия. Повреждения всего тела, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, ИН, ВС, ХР -2, кровотечение.
16-22	Тяжелые повреждения корпуса и головы, 0 хитов, кровотечение, ИН, ВС, ХР падают вдвое
23+	Разорван на клочки. Немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ УДАРОМ (ПОРАЖАЕТСЯ ВСЕ ТЕЛО)

1	Легкий ушиб, оглушение на 1 раунд
2-3	Множественные ушибы, -1 от всех бросков
4-6	Поврежден доспех, 1/2 хода, множество ран и ушибов, штраф -2 к броскам. Если нет доспеха – см. 7-10
7-10	Трещины в костях. Оглушение на 1к6 ходов, 1/2 хода, штраф к броскам -4
11-15	Несколько переломов, нет хода и атак, оглушение на 1к6 ходов, кровотечение.
16-22	Тяжелые переломы, в том числе черепа, 0 хитов, кровотечение, ИН, ВС, ХР падают вдвое
23+	Переломы, не совместимые с жизнью. Немедленная смерть

ПОРАЖЕНИЕ ОГНЕМ (ПОРАЖЕНИЯ ВСЕГО ТЕЛА)

1	Легкие ожоги, -1 от всех бросков за счет боли
2-3	Ожоги тела, -2 к броскам
4-6	Поврежден доспех, ожоги тела и конечностей, 1/2 хода, штраф -2. Если нет доспеха – см. 7-10.
7-10	Тяжелые ожоги тела и конечностей, 1/3 хода, штраф -4
11-15	Тяжелые ожоги всего тела – нет хода и атак, без помощи смерть через 1к4 часа
16-22	Проженные внутренние органы, 0 хитов, кровотечения
23+	Сожжен заживо. Немедленная смерть.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ОШИБОК

- Взрыв Оружия** – такая неприятность может случиться с взрывчатым и энергетическим оружием (обычное оружие просто рассыпается). Наносит 2d10 повреждений взрывом.
- Саморанение** – вы порезались ножом или прострелили себе ногу. Наносятся обычные повреждения.
- Оружие ломается** – оружие сломалось. Огнестрельное оружие заклинило и потеряло хит, прочее потеряло 2 хита.
- Потеря патронов** – магазин оружия поврежден, патроны испорчены или вся обойма разрядилась в воздух. Использование этой обоймы или патронов невозможно. Если деретесь оружием ближнего боя – см. «3»
- Оружие заклинило или застряло** – надо смазывать свой пистолет! Требуется срочный ремонт (сложность 15). Если вы дрались оружием ближнего боя, вы его просто уронили.
- Вы поскользнулись и упали.** Находясь на земле, вы не получаете модификаторов к Классу Защиты от Ловкости. Если уже лежал – см. 5
- Упавшее оружие** – по какой-то причине оружие выскользнуло из ваших рук и упало к ногам.
- Замешкался!** Получаете штраф -2 к атаке и КЗ до конца вашего следующего хода.
- Потеря Инициативы!** Теряете все оставшиеся Очки Действия этого раунда.
- Обычный промах.** Ничего страшного. Продолжайте.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Сокращения таблиц:

Название: Если в названии присутствует «*», это оружие обладает особыми свойствами. Описание смотри в правилах.

Сила – минимальное Телосложение сила, необходимая, чтобы использовать данное оружие. Недостаток силы дает пенальти к атаке, равное удвоенным недостающим баллам Силы (при условии, что оружие вообще можно поднять).

ВЕС: - вес предмета. Если указана «*», значит предмет весит очень мало и грубо принимается, что 10 таких предметов будут весить килограмм.

ПОВР: - повреждения, наносимые при удачном попадании. Для оружия ближнего боя – модификатор Телосложения для определения наносимых повреждений.

МАКС: - для оружия ближнего боя – максимально наносимые повреждения этим типом оружия. «-» означает «неограничено».

ДАЛЬН: - коэффициенты дальности. За каждый диапазон растет пенальти за расстояние. Расстояние до цели делится на коэффициент и это результат определяет пенальти к атаке за расстояние.

ОДИН: - стоимость одиночного выстрела, для случая, если персонаж заявляет стрельбу одиночными выстрелами. В скобках – если требуется, время полной перезарядки при условии, что патроны/обойма легко доступны).

ОЧЕР: - патронов в очереди/стоимость очереди/разброс. Например, «5/6/2» означает, что стоимость стрельбы 6 пунктов и за каждую очередь выпускается 5 пуль и разброс пуль равен 2.

ПАТРОН: Тип / калибр заряжаемого патрона

ЦЕНА: Ориентировочная стоимость оружия в чипах (денежные единицы).

ОБОЙМА: Количество патронов, которые можно выпустить без перезарядки.

ДОСТ: Доступность оружия, через дробь – его размер.

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО И БЛИЖНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПОВР	МАКС	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
«Розочка»	2	*	+0	5	-	3	-	-	-	К	0
Деревянная дубинка	3	2	+0	6	-	4	-	-	-	С	0
Камень	2	*	+0	8	2	3	-	-	-	К	0
Удар ногой (человек)	1	-	-1	-	-	4	-	-	-	-	0
Удар рукой (человек)	1	-	-2	-	-	3	-	-	-	-	0
Сапа	5	1	+0	7	-	4	-	5	-	М	1
Болас	2	2	-	1	3	6	-	10	-	Н	1
Полицейская дубинка	3	1	+1	7	-	4	-	20	-	С	4
Кастет	1	*	-1	6	-	3	-	40	-	К	2
Нож	2	*	+0	6	1	3	-	40	-	М	1
«Кнопарь»	1	*	+0	6	-	3	-	45	-	К	5
Топорик	3	2	+1	9	1	4	-	45	-	Н	1
Нож, метательный	2	*	+0	6	2	4	-	50	-	К	1
Кастет с шипами	1	*	+0	7	-	3	-	60	-	К	2
Скальпель	1	*	-2	4	-	3	-	60	-	К	3
Монтировка	4	1	+1	9	-	4	-	65	-	Н	2
Штык (в руке)	4	1	+2	8	-	4	-	70	-	Н	4
Мачете	4	2	+3	10	-	4	-	75	-	Н	2
Нож, боевой	2	½	+2	7	2	3	-	90	-	М	3
Вакидзаси	3	1	+4	10	-	4	-	120	-	Н	5
Боксерские перчатки	1	½	-2	-	-	3	-	150	-	М	3
Тяжелые перчатки	1	2	-1	-	-	3	-	190	-	М	4
Риппер	4	3	+3	14	-	3	Малая батарея	400	25	Н	6
Перчатка-дробовик	2	2	-2	-	-	4	12 калибр	600	1	М	5
«Погонщик»	4	2	Особо	Особо	-	3	Малая батарея	900	25	С	5
Улучшенный «Погонщик»	4	2	Особо	Особо	-	3	Малая батарея	1200	25	С	6
«Мощный кулак»	1	5	+4	14	-	4	Малая батарея	1500	25	М	6
«Мощный мега-кулак»	1	5	+6	18	-	4	Малая батарея	2300	25	М	7

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО И БЛИЖНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	МАКС	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Кол (заточенная палка)	3	1	+1	7	2	5	-	-	-	С	0
Железная труба	5	5	+2	9	-	7	-	-	-	Б	0
Камень, большой	6	2	+1	11	1	6	-	-	-	Н	0
Лопата	3	4	+0	8	-	6	-	30	-	Б	1
Шнурок убийцы	1	*	Особо	Особо	-	раунд	-	40	-	К	5
Штык (на винтовке)	-	+1	+3	9	-	5	-	70	-	Н	4
Копье	4	2	+2	10	3	5	-	80	-	Б	1
Молот	7	6	+5	16	-	6	-	80	-	Б	1
Бейсбольная бита	4	2	+3	11	-	4	-	200	-	С	3
Микро-молот	4	4	+3	13	-	4	-	350	-	С	5
Протонный топор	5	8	+6	18	-	6	-	2500	-	Б	8
Супер-кувалда	6	6	+8	20	-	6	-	3500	-	Б	7

ПРИМИТИВНОЕ СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ (МЕТАТЕЛЬНОЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Праща	3	1	1к6	3	5	камень	20	1	М	1
Лук, обычный	4	1	1к8	5	5	стрела	50	1	С	1
Арбалет, обычный	5	4	1к10	6	4	болт	100	1	Н	2
Лук композитный	6	4	1к10	6	5	стрела	200	1	Б	3
Арбалет, композитный	4	5	1к12	8	4	болт	300	1	С	3
Арбалет, многозарядный	4	5	1к10	6	4	болт	400	5	С	4

ПИСТОЛЕТЫ И РЕВОЛЬВЕРЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Самодельный пистолет	3	1	1к8	2	5	10 мм	150	1	М	2
Кольт 6520	3	1	1к10	5	5	10 мм	250	12	М	3
Кольт .45 M1911A1	5	2	1к12	3	5	0.45	400	7	М	4
Револьвер Casull	5	2	1к12	1	4	0.44 магнум	500	6	М	4
Берета VP91Z	3	1	1к8+1	4	5	9 мм	600	18	М	5
Револьвер Магнум .44	6	2	1к12	2	4	0.44 магнум	800	6	Н	4
Пустынный орел .45	7	2	2к8	4	5	0.45	1000	8	Н	5
Сиг-Сэер 14мм	8	4	2к10	3	5	14 мм	1200	6	Н	6
Пистолет .223 пистолет	4	2	1к6+1	3	5	5.56 мм	1500	5	М	6
Игломет	3	2	1	4	5	иглы	2000	8	М	7
Пистолет Гаусса	4	2	1к6	6	4	2 мм	5000	12	М	7

ДРОБОВИКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Винчестер	4	3	5к6	3	5	*2	12 калибр	800	2	С	3
«Породитель вдов»	5	2	6к6	1	5	*2	12 калибр	900	2	Н	3
Помповое ружье	4	3	5к6	3	5	-	12 калибр	1000	5	С	5
Берета 470	4	3	5к6	5	5	*2	12 калибр	1200	2	Б	4
Боевой дробовик	6	5	5к6	4	5	3/6/4	12 калибр	2500	12	Б	5
H&K CAWS	6	4	5к6	4	6	5/7/3	12 калибр	4000	10	Б	6
Rancor Jackhammer	5	5	5к8	5	5	5/6/3	12 калибр	5500	10	Б	7

ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Самодельная винтовка	5	4	1к10	4	5	10 мм	250	1	Б	2
Карабин М1	4	3	1к10	6	5	7.62 мм	800	8	Б	4
Кольт «Rangemaster»	5	4	1к8	8	5	5.56 мм	1000	10	Б	3
DKS-501 Снайперская винтовка	5	4	1к8+1	12	6	5.56 мм	1500	6	Б	5
PSG-1 Снайперская винтовка	5	5	1к10+1	15	5	7.62 мм	3500	20	Б	6
Гаусс ружье M72	6	4	1к8	10	5	2 мм	8000	20	Б	7

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
FN FAL	5	4	1к10+1	6	5	10/6/2	7.62 мм	2700	30	Б	6
H&K G11	4	3	1к10	6	4	3/4/1	4.7 б/г	5500	50	Б	7
XL70E3	5	4	1к10	6	5	8/6/2	5.45 мм	2300	24	Б	7
AK-112	5	4	1к8	10	5	12/6/2	5.45 мм	1900	24	Б	6
AK-47	6	4	1к10+1	8	5	5/6/4	7.62 мм	1400	30	Б	4
M-14	6	7	1к10	6	6	6/7/4	7.62 мм	800	20	Б	4
M16A2	6	5	1к8	10	6	3/7/3	5.56 мм	1600	18	Б	5
Ругер AC556F	5	6	1к8	6	5	10/6/3	5.56 мм	1100	30	С	6
Штейр AUG	5	3	1к8+1	6	5	10/6/2	5.56 мм	2000	40	Б	6

ПУЛЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Пулемет Брена	6	11	1к12+1	4	15/6/3	7.62 мм	2500	45	Б	4
Миниган CZ-53	7	12	1к10	8	20/6/2	5.45 мм	3600	120	О	6
Армейский пулемет M259 SAW	7	13	1к10+1	5	20/7/2	5.56 мм	4000	50	Б	5
Легкое оружие поддержки (LSW)	6	10	2к8-1	8	10/6/2	7.62 мм	4700	30	Б	7
Бозар (Bozar)	6	10	2к8	12	15/6/1	7.62 мм	5400	45	Б	9
Миниган Мститель (Avenger)	7	12	1к10	8	40/6/1	5.45 мм	5600	120	О	6
Миниган Защитник (Vindicator)	9	12	1к12+1	6	25/6/1	4.7 б/г	6500	100	О	7
Миниган МЕС гаусс	12	20	1к8	6	20/9/1	2 мм	15000	120	О	9

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Скорпион VZ-61	3	2	1к8+1	3	5	3/6/3	9 мм	900	15	Н	4
H&K MP10	4	2	1к10	5	5	10/6/2	10 мм	1000	30	Н	3
МАК-17 (М-17)	4	2	1к12	5	5	10/6/3	0.45	1200	30	Н	4
Узи Марк-27	3	2	1к8	5	4	10/5/2	9 мм	1500	40	Н	5
H&K P90с (10 мм)	3	2	1к12	6	4	12/5/1	10 мм	2500	24	Н	7

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Томсон М1928	6	5	1к12	4	5	5/6/3	0.45	800	50	С	4
МЗА1	4	4	2к6	4	5	5/6/3	0.45	1000	30	С	4
H&K MP5	3	3	1к10	6	5	5/6/1	9 мм	2300	30	С	6

ОГНЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост	Примечание
Огнемёт М9Е1-7	6	10	Огонь	2	6	горючее	2000	5	О	6	Двуручное
Пистолет-огнемёт	4	4	Огонь	1	5	горючее	2500	3	Н	6	Одноручное

ГРАНАТОМЕТЫ И РАКЕТОМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
LAW 80	4	6	8к10	8	6	1 заряд	1800	1	О	4
М-203 (подствольный)	-	+1	разн.	4	5	40 мм	2000	1	- (М)	5
Ракетница RL-72	5	5	разн.	10	6	ракета	2400	1	О	6
Винтовка гранатомет М79	5	3	разн.	5	5	40 мм	3000	1	Б	6

40мм ГРАНАТЫ

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
40мм осколочная	½	6к6	150	М	5
40мм дымовая	½	1	200	М	6
40мм зажигательная	½	3к8	250	М	6
40мм шоковая	½	1	300	М	6
40мм плазменная	½	6к10	600	М	6
40мм импульсная	½	4к20	600	М	6

РАКЕТЫ

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
Ракета обычная	2	9к6	300	С	6
Ракета зажигательная	2	4к8	500	С	6
Ракета бронебойная	2	9к6	600	С	6
Ракета плазменная	2	9к10	800	С	6
Импульсная ракета	2	6к20	800	С	6

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ПИСТОЛЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Лазерный пистолет Wattz 1000	3	2	1к8	5	5	Малая батарея	1200	10	М	5
Лазерный пистолет Wattz 1600	3	2	1к10	6	5	Малая батарея	1600	12	М	5
Плазменный пистолет Глок 86	4	2	2к8	5	5	Малая батарея	2600	12	М	6
Солнечный разрушитель	4	3	1к20	5	4	Описано особо	8000	6	Н	9
Бластер прищельцев	3	2	1к20+1к10	2	4	Малая батарея	10000	10	М	9
Импульсный пистолет УК32	3	2	2к12	4	4	Малая батарея	12500	10	М	8

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Лазер. винтовка H&K 31415	6	6	1к20	6	6	Ядерная батарея	3500	20	С	5
Лазер. винтовка Wattz 2500	4	4	2к8	8	5	Ядерная батарея	4500	15	Б	6
Лазер. винтовка Wattz 3120b	4	3	2к10	10	5	Ядерная батарея	5500	20	Б	6
Плаз. винтовка Р94 «винчестер»	6	7	1к20+1к6	8	5	Ядерная батарея	7000	10	Б	7
Турбо плазмен. винтовка (Р94+)	6	7	1к20+1к10	10	5	Ядерная батарея	8000	10	Б	7
Импульсная винтовка УК42b	3	5	2к20	10	5	Ядерная батарея	17500	15	Б	8

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, БОЛЬШИЕ ПУШКИ (ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Лазер Гатлинга H&K L30	7	16	1к20	8	-	10/6/1	Ядерная батарея	10000	30	О	7
Протонный излучатель	8	22	6к10*	1	5	-	Ядерная батарея	14000	20	О	9

ВЗРЫВЧАТКА

Название	Вес	ПВР	ДАЛЬН	Цена	Разм	Дост
Пороховой заряд	1	3к8	2	50	Н	2
Динамит	*	3к12	2	80	М	4
С4	*	3к20	2	180	М	6

ГРАНАТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬН	ОДИН	Цена	Разм	Дост
Пыльный мешок	2	½	0	2	5	15	М	1
Брюшко огнежука	2	½	3к6	2	5	40	М	1
Коктейль Молотова	3	1	2к6	3	7	50	М	2
Осколочная граната	3	½	6к6	4	5	100	М	5
Дымовая граната	4	½	1	4	5	150	М	6
Зажигательная граната	4	½	3к8	4	5	200	М	6
Шоковая граната	4	½	1	4	5	250	М	6
Плазменная граната	4	½	6к10	4	5	500	М	7
Импульсная граната	4	½	4к20	4	5	500	М	7

МИНОМЕТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ) – см. описание в правилах

Название	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Миномет 51мм PS-22	18	Особо	(20)	8	51 мм мина	2800	1	О	6
Миномет 60мм	25	Особо	(30)	8	60 мм мина	3400	1	О	6

ОРУДИЯ БРОНЕТЕХНИКИ И ОРУДИЯ ОГНЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Дост
пулемет MG3	8	12	1к12+1	(30)	-	10/6/1	7,62 мм	4000 6	50	6
20мм пушка	-	400	4к8	(40)	6	-	20 мм	5000 400	12	7
25мм пушка	-	500	4к10	(40)	Раунд	-	25 мм	6500 450	1	7
M2HB	13	25	1к20	(30)	-	25/7/1	.5 браунинг	7500 10	100	6
105мм пушка (M68)	-	1000	5к20	(80)	Раунд	-	105 мм	10000 750	1	8
Гранатомет AGS17	10	18	разн.	(15)	6	-	40 мм	11000 разн.	5	8
120мм пушка	-	1400	6к20	(80)	Разн.	-	120 мм	12000 900	1	8
152мм ракетная система	-	1400	8к20	(120)	Раунд	раунд	152 мм ракета	14000 3800	4	8

АМУНИЦИЯ

Боеприпас	Вес/цена упаковки	Кол-во в упаковке	Цена за 1	Доступность
Стрелы	1/20	20	1	1
Арбалетный болт	½/5	5	1	1
.44 магнум	1/200	20	10	4
Патрон .45	1/240	20	12	4
Патрон 2 мм	½/500	20	25	7
Патрон 4.7 б/г	1/200	20	10	7
Патрон 5.45 мм	1/400	50	8	4
Патрон 5.56 мм	1/350	50	7	4
Патрон 7.62 мм	2/300	50	6	4
Патрон 9 мм	½/100	20	5	3
Патрон 10 мм	½/100	20	5	2
Патрон 14 мм	1/300	20	15	6
12 калибр	½/80	10	8	2
иглы,ампула яд F	½/100	50	20	6
иглы,ампула яд G	½/4000	50	80	6
Малая батарея	1/500	25	20	5
Ядерная батарея	4/200	50	25	5
Горюч. 3кб повр.	8/400	10	40	6
Горюч. 4кб повр.	8/700	10	70	6

МИНЫ ДЛЯ МИНОМЕТОВ

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
51 мм стандарт	2	8к6	300	Н	6
60 мм стандарт	2	10к6	350	Н	6
51 мм сильно взрывчатые	2	10к6	500	Н	7
60 мм сильно взрывчатые	2	12к6	600	Н	6
51 мм плазменная	2	8к10	700	Н	7
60 мм плазменная	2	10к10	800	Н	6

МИНЫ

Название	Вес	Повред	Цена	Разм	Дост
Пылевая мина	½	0	25	М	1
Пехотная мира T13	½	3к10	100	М	4
Клеймор	1	5к10	200	Н	5
Противотанковая T45-SE	2	5к20	450	Н	6

ШЛЕМЫ И КАСКИ

Тип шлема	Вес	Погл.Н	Погл.Э	Хиты	Цена	Дост.
Кожаный	1	1	2	2	80	2
Мотошлем	1	3	4	4	200	4
Боевой шлем	2	5	7	6	500	6

БРОНЯ

Название брони	Вес	Поглощения				Хиты	Скорость	Какие части тела закрывает	Цена	Доступность
		Норм	Энерг	Взрыв	Рад					
Шкурный доспех	6	1	1	1	0	2	0	Торс, живот	100	1
Кожаная куртка	2	1	1	2	0	2	0	Торс, живот, руки	250	2
Кожаная броня	3	2	1	2	0	4	0	Торс, живот, руки	400	2
Броня рейдеров	4	3	1	2	0	4	0	Торс, живот, руки	500	3
Кожаный доспех Братства	4	3	2	3	0	4	0	Торс, живот, руки	600	8
Боевая кожанка	4	4	1	3	0	4	0	Торс, живот, руки	800	3
Кожаная броня МК-II	4	4	3	3	0	4	0	Торс, живот, руки	1000	3
Кожаная броня Братства МК-II	4	4	2	4	0	4	0	Торс, живот, руки	1100	8
Стальная броня	14	5	5	6	0	6	0	Торс, живот	1200	3
Кевларовый бронежилет	5	5	2	7	0	6	0	Торс, живот	1300	4
Стальная броня Братства	10	5	4	7	0	6	0	Торс, живот, руки	1700	8
Стальная броня МК-II	14	6	5	8	0	6	0	Торс, живот	1900	5
Стальная броня Братства МК-II	10	5	5	8	0	6	0	Торс, живот, руки	2000	8
Броня супер-мутантов	16	5	4	7	0	6	-2	Все	3000	5
Антирадиационный костюм	6	1	1	4	-5	4	-2	Все	3500	6
Улучшенная супер-мутантов	20	6	5	8	0	6	-2	Все	4200	7
Тэсла-броня	14	4	13	6	0	8	-2	Все	4500	7
Тэсла-броня Братства	14	4	14	7	0	8	-2	Все	5200	8
Боевой костюм Братства	10	7	9	12	0	8	-2	Все	6200	8
Боевой костюм	8	6	7	10	-1	8	-2	Все	6500	5
Боевой костюм МК-II	8	7	7	12	-1	8	-2	Все	7000	6
Защитный костюм (ЗК) Братства	12	3	6	10	-4	6	-4	Все	7200	8
Улучшенный ЗК Братства МК-II	14	4	7	12	-5	6	-4	Все	9000	9
Псевдо-хитиновая броня	8	10	6	18	-1	10	-4	Все	10000	8
Моторизованная броня (МБ)	38	8	12	20	-2	10	-2	Все	12500	6
Усиленная МБ	40	9	13	22	-2	10	-2	Все	15000	7
МБ Братства	32	9	14	24	-2	10	-2	Все	17000	8
Улучшенная МБ Братства	40	10	15	26	-3	12	-2	Все	22000	9
Улучшенная МБ	34	10	16	26	-3	12	-2	Все	28000	8
Улучшенная МБ МК-II	40	11	16	30	-4	12	-2	Все	35000	9

ОДЕЖДА

Название	Вес	Цена	Разм	Дост	Примечания
Комплект обычной одежды	1	30	Н	1	Самая простая, просто «варварская» одежда – шкуры, меха.
Резиновые сапоги	2	50	Н	3	Поглощения повреждений от химикатов 100%, 50 хитов (то есть, повреждения снимают «хиты» сапог)
Стандартная одежда	1	80	Н	2	Обычная одежда – джинсы, рубаша, куртка, ботинки.
Плащ	2	200	С	5	Хороший (когда-то) кожаный плащ. Может считаться как легкий доспех (поглощения 1/1/1, 2 хита, закрывает все, кроме головы)
Костюм волта	1	240	Н	7	Стильный и весьма приличный костюм
Официальный костюм	1	450	Н	4	Фрак, «тройка» или подобный выпендрей.

ЕМКОСТИ И СУМКИ

Название	Вес	Цена	Дост	Вместимость
Бутылка	*	1	0	От 0.33 литра до двух литров
Кошелек	*	5	3	Мелкие предметы – бумажки, чипы, документы (категория К)
Малая сумка	*	10	1	До 10 кг. снаряжения, размером не более «Н». Может носиться за спиной
Мешок	*	10	1	Тканевый мешок, в который можно попытаться загрузить хоть 80 кг, лишь бы не порвался (порвется). Вмещает предметы любого размера, но вот носить его...
Патронташ / колчан	*	15	3	Перевязь с ячейками для патронов или обойм. 1 ОД на патрон / стрелу
Чемодан	1	20	4	До 50 кг. барахла, размером не более «С», но носится только в руке. Но многие ли могут тащить 50 кг в одной руке???
Поясная сумка	*	20	3	До 4 кг вещей, размером «К» и «М» в закрывающемся на молнию кармашке
Спортивная сумка	*	25	3	До 25 кг. снаряжения, размером «С» и менее. Носится в одной руке, либо через плечо, но мешается – -4 к броскам, пока сумка на плече
Канистра	*	30	4	Пятилитровая емкость из легких металлических сплавов или пластика
Малый рюкзак	*	40	3	До 25 кг. снаряжения размером «Б» и менее, носится за спиной
Кейс	½	50	5	До 10 кг. в стильном, запирающемся на кодовый замок чемоданчике. Размер предметов не более «Н»
Походный рюкзак	½	100	5	До 60 кг. барахла размером «О» и менее, носится за спиной
Разгрузка	*	120	5	До 10 кг всякого барахла, размером не более «М» (пистолет, гранаты, патроны, обоймы), которые будут под рукой (1 ОД, чтобы взять в руку нужную вещь)

ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ

Название	Вес	Цена	Разм	Дост	Примечания
Свечка	*	2	К	1	В течении часа освещает 2 метра вокруг.
Зажигалка	½	10	К	2	А как вы думали поджигать коктейль Молотова?
Световая шашка	½	10	М	2	Освещает радиус 5 метров в течении получаса
Фонарик	½	15	М	3	Фонарик освещает лучом 10 метров впереди, малого элемента хватает на 24 часа непрерывной работы.
Веревка	2	25	С	1	Какая ролевая игра обойдется без веревки? (20 метров)
Деревянный пистолет	½	25	М	1	Имитация боевого оружия, призванная запугивать врагов. Конечно, он не может использоваться, как оружие.
Лопата	4	30	Б	1	Большая двуручная лопата. Куб. метр земли в 4 часа час.
Отмычки	½	40	К	2	Нужны для навыка Взломщик (без них пенальти –4)
Крюк-кошка	1	50	Н	2	Используется вместе с веревкой при желании забраться на возвышенность или наоборот спуститься с высоты
Аптечка	2	100	Н	3	Требуется для использования навыка Первая Помощь. 10 использований.
Набор грима	½	120	М	5	При использовании дает +2 к маскировке. На 20 использований.
Противогаз	1	150	М	4	100% защита от вдыхаемых ядов
Наручники	*	160	М	5	Прекрасный способ нейтрализовать пленника. Сложность сломать 30, чтобы открыть отмычкой – Взлом, сложность 25 (-10, если на себе).
Расширенный набор отмычек	½	170	М	5	+2 к навыку Взломщик
Спальник	1	180	С	5	Позволяет почти комфортно спать в пустыне без риска простудиться. Вылезти из спальника требует 10 ОД.
Набор инструментов	6	200	С	3	Все базовые инструменты для текущего ремонта. На 10 использований, для сложности ремонта не более 20.
Очки	*	200	К	5	Позволяют решить проблемы слабого зрения. Но только если вы сумеете найти и подобрать нужные диоптрии.
Персональная рация	1	200	М	4	Рация, дальность всего около 1 км. Требуется 1 малая батарея на 4 часа работы.
Слуховой аппарат	*	220	К	6	Дает +1 к броскам на слух для людей с нормальным слухом, а также решает проблему людей со слабым слухом.
Миноискатель	4	250	Б	5	Требуется 1 малая батарея на 12 часов работы.
Палатка	3	260	С	4	Двухместная, в которой в тесноте, да не в обиде свободно располагаются четверо людей. Вылезти из палатки – 8 ОД.
Бинокль, полевой	½	280	М	3	8 кратное увеличение.
Докторская сумка	3	300	Н	3	Комплект, необходимый доктору для работы. На 10 использований
Счетчик Гейгера	2	300	М	4	Указывает уровень радиации в радах.
Электронная отмычка	1	350	М	6	Позволяет «ломать» электронные замки и системы. Без них «ломать» электронику можно только кувалдой.
Бинокль, электронный	1	500	М	5	До 40-кратного увеличения, На 24 часа работы требуется 1 малая батарея.
Набор химических реактивов и оборудования	2	500	Н	5	Набор для изготовления препаратов. На 10 применений для препаратов, сложность изготовления которых не выше 25.
Электронная отмычка МК-2	2	600	М	7	+2 к навыку Взломщик при взломе электроники
Сканер движения	4	700	М	7	Указывает на движущиеся объекты в радиусе 20 метров. 1 малая батарея на использование. Блокируется свинцом толщиной 5 см.
Расширенный набор инструментов	10	800	С	5	Весь набор инструментов для любого ремонта. На 10 использований, для ремонта любой сложности. Дополнительно бонус +2 к броску.
Бинокль, ночного зрения	1	800	М	6	Позволяет видеть в инфракрасном спектре. 40 кратное увеличение. На 12 часов работы требуется 1 малая батарея
Полевая радиостанция	10	900	Б	6	Мощная радиостанция для связи на дистанциях до 250 км. Может работать транслятором для портативных радиостанций. Требуется 1 малая батарея на час работы.
Расширенный набор реактивов и оборудования	3	1000	С	6	Используется для изготовления препаратов. На 10 применений.
Бинокль, световосиливающий	1	1100	М	6	Электронный световосиливающий бинокль. 40 кратное увеличение. На 12 часов работы требуется 1 малая батарея
Видеокамера	1	1800	Н	6	Стандартная видеокамера – позволяет снимать, а также может работать как электронный и световосиливающий бинокль. Время записи – до двух часов, одного малого элемента хватит на 6 часов.
Пип-бой (Pip – boy)	2	3000	М	7	Стандартный пип-бой.
G.E.C.K.	5	75000	С	9	Комплект экологического воссоздания

ИЗВЕСТНЫЕ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ И КНИГИ

Название	Вес	Цена	Уровень	На что влияет	Разм	Дост
Журнал пушки и пули	*	150	10	«Легкое оружие»	М	4
Памятка медика	*	100	5	«Первую Помощь»	М	4
Книга «Дао пилотирования»	½	200	15	«Вожделение»	Н	4
Брошюра «Ловушки и секреты»	*	200	10	«Ловушки»	М	4
Научная энциклопедия	2	200	15	«Науку»	Н	4
Электроника	1	150	10	«Ремонт»	Н	4
Пособие по скаутингу	*	100	5	«Скаутинг»	М	4

ЯДЫ

Тип	Сложность	Первичный эффект	Повторное действие	Время действия	Цена	Дост.
A – инфекция	14	Через 4 часа ТС -1	Каждые 4 часа	24 часа	5	1
C – паралитик	16	Через 2 часа ЛВ – 1к4	Каждые полчаса ЛВ -1к4	2 часа	30	3
D – биотоксин	18	Сразу ТС -1к3	Каждые полчаса ТС -1к3	2 часа	40	3
F – нейротоксин	18	Сразу ЛВ -1к3	Каждую минуту ЛВ -1к3	10 минут	300	5
G - смертельный	20	Сразу ТС -1к4	Каждый раунд ТС -1	3 минуты	1000	7

ХИМИЯ

Название	Цена	Разм	Дост	Прив	Примечания
Буз	10	М	1	5%	Дает +1 к Телосложению, но –1 от Ловкости, Восприятию и Сообразительности на 2 часа. Бросок на Телосложение против сложности 16, если завален – временно –2 от Телосложения
Буфгут	200	К	5	30%	Дает +2 к Телосложению, +1 к Ловкости на 1к10 часов, после временно –3 от Телосложения, -2 от Ловкости
Виски	20	М	2	5%	Дает +1 к Телосложению, но –1 от Ловкости, Восприятию и Сообразительности на 2 часа. Бросок на Телосложение против сложности 12, если завален – временно –1 от Телосложения.
Вуду порошок	100	К	1	20%	На 30 минут +1 Ловкость, +2 Восприятие, поглощения повреждений 2/0/2, после применения временно –1 от Ловкости и Восприятия
Джет	25	К	2	80%	При использовании: +1 Телосложение, +2 Ловкость на 1к10 часов (может выше максимума для расы), после –2 Телосложение, -3 Ловкость на 1к10 часов.
Лечебный порошок	50	К	1	0	При использовании восстанавливает +1к6 + ½ Ранга Лечения хитов, на 1 час Восприятие –1
Ментат	280	К	5	60%	Дает +2 к Сообразительности и Восприятию на 1к10 часов, после пенальти –3 к Сообразительности и Восприятию еще на 1к10 часов.
Мутон	700	К	6	20%	Не действует на мутантов, прочим +2 Телосложению, -1 от Сообразительности и Восприятия на 1к10 часов, после этого делается спасбросок на Телосложение против сложности 12 и если завален – временно 1к6 повреждений Телосложению.
Нюка-кола	3	М	2	10%	Дает +1 к Восприятию на час, через час снова хочется пить. Если пить нечего, -1 от Телосложения на 6 часов, или пока не попьет.
Пиво	5	М	2	0	Просто прохладительный напиток, однако 3 бутылки пива имеют тот же эффект, что и виски (в том числе, привыкание).
Противо-ядие	150	К	1	0	Удаляет любой яд из крови. Делается из яда радскорпионов.
Психо	400	К	6	30%	Дает +3 к Ловкости и –2 к Сообразительности на 1к10 час, после этого все параметры –2 на 1к10 часа.
Рад-Х	900	К	7	0	Дает персонажу третий уровень защиты от радиации
Рад-эвэй	800	К	7	10%	После использования, на следующий день, персонаж теряет один уровень облучения.
Стимпак	120	К	2	0	Лечит 1к8 + Ранг Лечения хитов.
Супер стимпак	500	М	5	0	Лечит 5к6 + удвоенный Ранг Лечения хитов, но через час персонаж теряет 2к8 хитов
Травмпакет Братства	600	М	8	0	Лечит 6к6 + удвоенный Ранг Лечения хитов, но через час теряется 2к10 хитов.
Ультра стимпак	1000	М	7	0	Лечит 10к6 + учетверенный Ранг Лечения хитов, через 1к10 часов персонаж должен сделать успешный спасбросок на Телосложение против 12, иначе потеряет половину текущих хитов.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Название	Макс. км/ч	Ускор. кмч/рнд	Тормоз кмч/рнд	Радиус повор.	Запас хода	За- ряд	Мест, пасс	Грузоп , тонн	Хиты (всего)	Поглощ. поврежд.	Сред. Цена
Мотороллер-грузовик	30	10	10	2	100	10	2	0.5	20	1/1/1	800
Мотоцикл	180	60	30	1	300	20	1	0.5	20	1/1/1	2 500
Багги (вездеход)	120	60	40	2	100	20	1	0.5	20	2/1/1	6 000
Полутонный грузовик	150	35	25	2	400	30	1+3	1.5	60	5/2/3	9 000
Корвега "Highwayman"	160	40	35	2	500	30	4	1.2	60	5/2/6	10 000
Чоппер	220	60	30	1	250	10	1	0.5	20	3/1/1	11 000
Автобус	100	20	20	6	300	100	70	10	180	5/5/6	14 000
Джип Хаммер	100	40	30	3	600	40	4	1.5	100	8/8/8	18 000
Бронированный Хаммер	80	30	30	3	500	40	4	1	100	12/12/12	22 000
2,5 тонный грузовик	140	20	20	5	320	100	2+15	4	100	8/5/10	25 000
БМП Драгун	120	40	20	3	400	40	7	3	100	10/10/30	60 000
M60A2	40	15	40	1	100	60	3	1.5	130	20/15/40	80 000
M551 Шеридан	60	20	40	1	120	60	4	1	120	15/10/30	90 000
M1A1 Абрамс	60	20	40	1	100	70	4	2	160	25/20/50	100 000

Макс. км/ч – максимальная скорость транспортного средства.

Ускор. кмч/раунд – на сколько км/ч возможно увеличение скорости за один раунд

Тормоз кмч/раунд – на сколько км/ч возможно снижение скорости за один раунд (тормозами)

Радиус повор. – сколько футов технике надо пройти по прямой при скорости 10 км/час, чтобы развернуться на 45-60 градусов. Если скорость выше, радиус безопасного поворота умножается на 1/10 скорости.

Запас хода – сколько километров техника может пройти без подзарядки

Мест, пасс – означает, сколько в машине предусмотрено пассажирских мест, не считая водителя

Грузоп, тонн – сколько тонн может вести данный вид транспорта без особых проблем

Хиты – максимум, сколько может вынести на себе техника до полного разрушения

Поглощ. поврежд. – сколько отнимается от повреждений обычным/энергетическим/огненным оружием

Средняя цена – оценочная стоимость данной машины при условии, что она в прекрасном состоянии.

РУССКОЕ ОРУЖИЕ

Дополнение для версии 0.4

Erl (erl@mail.ru)

Это дополнение специально разработано для желающих повоевать на Российской территории. В рамках базовых правил Fallout dS здесь представлено большинство реально существующих образцов стрелкового (и не только) оружия. В правилах отсутствуют фантастические образцы оружия – только реально существующие. Если желаете использовать энергетическое оружие – используйте энергетическое оружие из стандартных правил Fallout dS – с чего это кто-то решил, что образцы энергетического оружия Фаллаута не использовались на территории России? И кто может опровергнуть мнение, что некоторые из энергетических «пушек» Фаллаута не были разработаны на территории России?

Данное приложение содержит новое оружие ближнего боя, 48 наименований стрелкового оружия, 12 наименований гранатометов и огнеметов, а также описание российских мин и ручных гранат, всего около 80 наименований. Я уверен, для игры этого более, чем достаточно, так что используйте на здоровье.

СОДЕРЖАНИЕ

РУССКОЕ ОРУЖИЕ.....	1
Содержание.....	1
Доступность оружия.....	1
Оружие ближнего боя	1
Пистолеты и револьверы.....	2
Пистолеты-пулеметы, одноручные.....	2
Пистолеты-пулеметы, двуручные	3
Дробовики	3
Винтовки и карабины	3
Штурмовые винтовки.....	4
Пулеметы.....	5
Огнеметы	5
Гранатометы.....	5
Мины.....	6
Ручные гранаты.....	6
Патроны.....	7
Стандартные патроны	7
Дополнительные патроны.....	7
Патроны СП5 и СП6.....	7
Линейка патронов СП10-СП13.....	7
Аммуниция для гранатометов	7
40мм ГРАНАТЫ.....	7
Использованные материалы	7
Приложение (таблицы оружия):	8

ДОСТУПНОСТЬ ОРУЖИЯ

В связи с тем, что параметры доступности российского оружия плохо подпадают под определения доступности в базовых правилах, вводится дополнение к этому параметру, которые указывается в скобках после базового параметра. Значения следующие:

Ур	Значение
0	Всегда при себе или может быть легко найдено
1	Простые вещи, которые легко купить где угодно
2	Гражданский уровень, то есть можно купить
3	Оружие самообороны, допускается с лицензией
4	Антиквариат, «выкопай сам» или устаревшее
5	Современное вооружение армии
6	Оружие спецподразделений
7	Новое армейское вооружение
8	Новое оружие спецподразделений
9	Новейшие редчайшие образцы вооружений.

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ОДНОРУЧНОЕ)

Кистень: Это тяжелый шар на веревке или цепи. С этим оружием не так просто управляться – если вы попали по КЗ 10 или менее и не попали по противнику – вы сами получаете удар кистенем. Помимо обычной модификации (характеристики ниже) шар может быть с шипами, что увеличивает силу удара и максимум повреждений на 1, а также увеличивает стоимость на 40 чипов. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +2, **МАКС:** 9, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 80, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 3(3)

Нож боевой «Басурманин»: Это не столько боевой нож, сколь комплект выживания. Основная часть – это сам нож, в рукояти которого находится выемка для «набора выживания» (охотничьи спички, кремни, таблетки для обеззараживания воды, швейная игла, английская булавка, нитки, рыболовные крючки, свинцовые грузила). Вторая часть – ножны, которые содержат шнур, абразивный брусок, компас, универсальную пилу (по дереву и по металлу), гарпун и шило. В итоге +2 к броскам на Скаутинг, когда приходится выживать. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** +2, **МАКС:** 7, **ОДИН:** 3, **ЦЕНА:** 250, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 3(5)



Нож боевой «Каштан»: Этот боевой нож, изначально предназначавшийся для подводных операций показал себя неожиданно эффективным и в других сферах. Раны, наносимые им более опасны. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** +3, **МАКС:** 9, **ОДИН:** 3, **ДАЛЬН:** 2, **ЦЕНА:** 140, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5(7)

Нож боевой «НРС-2»: Нож разведчика специальный. Главная особенность – позволяет стрелять бесшумными беспламенными патронами СП-4, которые при попадании наносят 1к8 повреждений. Кроме того позволяет: резать и строгать деревянные предметы, перепиливать стальные прутки до 10 мм диаметром, резать стальную проволоку диаметром до 2,5 мм, свитую в две жилы, телефонный кабель диаметром до 5 мм, электрические провода напряжением до 400 вольт, вворачивать и отворачивать винты диаметром до 6 мм, обжимать капсулы – детонаторы. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** +2, **МАКС:** 7, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 1 (СП-4), **ДАЛЬН:** 2, **ЦЕНА:** 350, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5(6)





Нож боевой «Пилот»: Помимо характеристик обычного боевого ножа, этот нож также является однозарядным пистолетом, патрон которого при выстреле наносит 1к8 повреждений, коэффициент дальности при стрельбе - 1. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** +2, **МАКС:** 7, **ОДИН:** 3, **ОБОЙМА:** 1 (9 мм), **ДАЛЬН:** 2, **ЦЕНА:** 300, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5(6)



Нож «Оборотень-2»: Это нож, имеющий в своей арсенале широкий хозяйственный потенциал – кусачки, пилу по металлу и пилу по дереву, линейку, шило, крестовую отвертку, плоскую отвертку, напильник и консервный нож. В итоге, при использовании этого ножа персонаж не получает штрафы за отсутствие инструментов. По прочим показателям, этот нож мало отличается от обычного боевого ножа. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** +1, **МАКС:** 6, **ОДИН:** 3, **ДАЛЬН:** 1, **ЦЕНА:** 180, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 3(2)

Цепь: Это импровизированное оружие легко найти, но вот драться им надо уметь – каждый раз, когда вы попадаете по 10 КЗ или хуже и не попадаете во врага, то вы попадаете по себе (получите полные повреждения). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +2, **МАКС:** 8, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 30, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 0(0)

Хлыст: Или бич или кнут. Позволяет атаковать противника на расстоянии, при этом оставаясь вне зоны его досягаемости. Максимальная дальность атаки – 5 метров (пенальти -1 к атаке за каждый метр до противника) и нет возможности атаковать противника, стоящего ближе трех метров. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +0, **МАКС:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 50, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 1(1)

Шашка (сабля): Население наших предков, казаков и прочих кавалеристов. Очень эффективное оружие ближнего боя. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 1, **ПВР:** +3, **МАКС:** 11, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 250, **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 5(3)

ПИСТОЛЕТЫ И РЕВОЛЬВЕРЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ)

БП: Пистолет Бесшумный (с интегрированным глушителем), создан на базе пистолета Макарова для спецподразделений и принят на вооружение в 1967 году. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 8 (9 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(6)



«Гюрза»: Бесшумный пистолетный комплекс (пистолет + патрон). Специальные патроны линейки СП10-13 не производят звука при выстреле. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1000, **ОБОЙМА:** 18 (СП10-13), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(6)

«Малыш» ОЦ-21: Пистолет «последнего шанса» – оружие самозащиты, на коротких дистанциях не уступает ПМ. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 1, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 250, **ОБОЙМА:** 5 (9 мм), **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 3(3)

МР-451: Малогабаритный двустольный пистолет, разработанный для самообороны. **СИЛА:** 1, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 200, **ОБОЙМА:** 2 (9 мм), **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 3(3)



ПМ: Пистолет Макарова – разрабатывался, как оружие самозащиты, имеет более высокий темп стрельбы, чем ТТ. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 350, **ОБОЙМА:** 8 (9 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4(4)



Револьвер Нагана (1895/1930): Широко известный револьвер, применявшийся до второй мировой войны. Точный, но маломощный патрон. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к6+1, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 300, **ОБОЙМА:** 7 (7,62 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4(4)



РСА: Револьвер Стечкина-Абрамова. Этот револьвер был разработан по заказу МВД. Однако, популярность этого револьвера обусловлена слабостью патрона. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 4, **ЦЕНА:** 300, **ОБОЙМА:** 6 (9 мм), **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 5(6)

С4М «Гроза»: Пистолетный двузарядный комплекс, патроны которого предназначены для парализации жертвы. После попадания, жертва должна сделать спасбросок на Выносливость против сложности 25 и если проваливает, парализуется на 2к6*10 минут. **СИЛА:** 2, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 1к2, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 1800, **ОБОЙМА:** 2 (СР-3), **РАЗМ:** К, **ДОСТ:** 7(8)



ТТ: Тула, Токарев – очень известный пистолет в России, создан в 1930 году. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 350, **ОБОЙМА:** 8 (7,62 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 4(4)

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)



АЕК-919К «Каштан»: Предназначен сил специального назначения и имеет хорошие показатели точности. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 7, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 1800, **ОБОЙМА:** 30 (9 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(8)

АПБ: Автоматический бесшумный пистолет на базе АПС. Характеристики практически те-же самые, но имеет резьбу для глушителя и может стрелять полной очередью. Можно переделать из АПС самостоятельно, потратив 5 часов, единицу инструментов и сделав бросок на ремонт против сложности 20. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 3/6/3, **ЦЕНА:** 900, **ОБОЙМА:** 20 (9 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(6)

АПС: Автоматический пистолет Стечкина. Это именно пистолет-пулемет, а не пистолет, так как позволяет стрелять очередями! Однако, он может стрелять только трехпатронной очередью и не может вести непрерывный огонь. Кобура пистолета может пристегиваться к рукояти и становится прикладом (параметр Дальность становится равен 4). **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 3, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 3/6/3, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 20 (9 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5(6)

«Дротик» ОЦ-23: Автоматический пистолет Стечкина, Бальцера, Зинченко. Пистолет-пулемет с рекордным для пистолета количеством патронов – 24. Хотя патрон довольно слабый, очередь из «Дротика» имеет больший останавливающий эффект, чем из большинства пистолетов. Кроме того, пистолет обладает очень высокой кучностью. Имеет место для установки ЛЦУ (лазерного целеуказателя) СИЛА: 3, ВЕС: 1, ПВР: 1к6, ДАЛЬН: 4, ОДИН: 5, ОЧЕР: 3/6/2, ЦЕНА: 1500, ОБОЙМА: 24 (5.45 мм), РАЗМ: М, ДОСТ: 6(6)

«Клин-2»: Глобальная модификация «Клина», в которой магазин полностью перемещен в пистолетную рукоятку, добавлен выдвижной приклад. Улучшен баланс и повышена кучность. СИЛА: 4, ВЕС: 2, ПВР: 1к8, ДАЛЬН: 5, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 1600, ОБОЙМА: 30 (9 мм), РАЗМ: Н, ДОСТ: 6(8)

ПП-90: Специальный пистолет, пулемет, разработанный для скрытного ношения. В сложенном в пенал виде имеет размеры 270 х 90 х 32 мм. Приводится в боевое положение за 3-4 секунды (4 ОД). СИЛА: 4, ВЕС: 2, ПВР: 1к8, ДАЛЬН: 4, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 1400, ОБОЙМА: 30 (9 мм), РАЗМ: Н(К), ДОСТ: 7(8)

СР-2: «Русский Узи», который свет увидел в 1999 году. Разработан под бесшумный бронебойный патрон СП10-13. СИЛА: 4, ВЕС: 2, ПВР: (зависит от патрона), ДАЛЬН: 5, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 2000, ОБОЙМА: 30 (СП10-13), РАЗМ: Н, ДОСТ: 7(9)

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Бизон ПП-19: Пистолет-пулемет, основными элементами конструкции которого стали детали АК-74. Имеет очень большой подствольный магазин, выдвигающийся приклад и резьбу для установки глушителя. СИЛА: 4, ВЕС: 3, ПВР: 1к10 (9 мм), ДАЛЬН: 6, ОДИН: 5, ОЧЕР: 12/6/2, ЦЕНА: 2000, ОБОЙМА: 64 (9 мм), РАЗМ: С, ДОСТ: 6(6)



«Гепард»: Принципиально новая особенность этого пистолета-пулемета позволяет стрелять любыми патронами, калибра 9 мм. В рамках игры это значит, что можно стрелять стандартными 9мм патронами и патронами СП10-13, причем они могут быть заряжены даже вперемешку. СИЛА: 3, ВЕС: 2, ПВР: (зависит от патрона), ДАЛЬН: 6, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 2000, ОБОЙМА: 22 (любые 9 мм), РАЗМ: С, ДОСТ: 7(9)



Клин: Доработка и модификация пистолета-пулемета КЕДР (Конструкция Евгения Драгунова). Отличается довольно высокой мощностью выстрела. СИЛА: 3, ВЕС: 2, ПВР: 1к10, ДАЛЬН: 5, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 1600, ОБОЙМА: 30 (9 мм), РАЗМ: Н, ДОСТ: 6(6)

ППС-43: Пистолет-пулемет Судаева, по мнению некоторых, лучший пистолет-пулемет второй мировой. Не имеет режима одиночной стрельбы. После войны производился в Корее и Китае (Тип-85). СИЛА: 4,

ВЕС: 4, ПВР: 1к8, ДАЛЬН: 5, ОЧЕР: 10/6/2, ЦЕНА: 1200, ОБОЙМА: 35 (7.65 мм), РАЗМ: С, ДОСТ: 4(4)



ППШ-41: Созданный к началу войны пистолет-пулемет Шпагина. Прост, удобен и дешев, в некоторых странах использовался даже в восьмидесятые годы. До 42го года комплектовался барабаном на 71 патрон, однако, такой барабан часто клинил (когда при атаке выпадет «2», барабан заклинивает), поэтому начиная с 42го года, ППШ комплектовали рожками на 35 патронов. СИЛА: 5, ВЕС: 7, ПВР: 1к8, ДАЛЬН: 4, ОДИН: 5, ОЧЕР: 10/6/3, ЦЕНА: 800, ОБОЙМА: 35 или 71 (7.65 мм), РАЗМ: С, ДОСТ: 4(4)

Шмайсер МР-38: Это не российское оружие, но его еще можно найти на территории России, точнее, выкопать и привести в боеготовое состояние. Это тот самый немецкий шмайсер, тот самый «фашистский автомат». СИЛА: 5, ВЕС: 7, ПВР: 1к10, ДАЛЬН: 5, ОДИН: 5, ОЧЕР: 5/6/4, ЦЕНА: 1000, ОБОЙМА: 32, РАЗМ: С, ДОСТ: 4(4)

ДРОБОВИКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Сайга 12К: Полуавтоматический дробовик 12 калибра на базе автомата Калашникова. СИЛА: 5, ВЕС: 4, ПВР: 5к6, ДАЛЬН: 4, ОДИН: 4, ЦЕНА: 1200, ОБОЙМА: 8 (12 калибр), РАЗМ: Б, ДОСТ: 5(3)



ТОЗ-106: Создан на базе промыслового ружья, приклад откидывается (в сложенном положении не стреляет). Низкая кучность и дальность. СИЛА: 4, ВЕС: 3, ПВР: 4к6, ДАЛЬН: 3, ОДИН: 5, ЦЕНА: 800, ОБОЙМА: 3 (20 калибр), РАЗМ: Б, ДОСТ: 3(3)

ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

АВС-36: Одна из первых снайперских винтовок Советского Союза, принятая на вооружение в 1936 году. Сразу имеет штык-сошки и имеет крепление под оптический прицел. Может вести полностью автоматическую стрельбу! СИЛА: 5, ВЕС: 4, ПВР: 1к10, ДАЛЬН: 8, ОДИН: 5, ОЧЕР: 3/6/2, ЦЕНА: 1400, ОБОЙМА: 15 (7.62 мм), РАЗМ: Б, ДОСТ: 4(4)

В-94: Мощная снайперская винтовка под патрон 12.7 мм, созданная



тульскими оружейниками. Сразу оборудована оптическим прицелом. Из недостатков можно отметить очень громкий звук выстрела и вспышку, что сразу демаскирует снайпера. СИЛА: 10, ВЕС: 12, ПВР: 2к10, ДАЛЬН: 20, ОДИН: 5, ЦЕНА: 6000, ОБОЙМА: 5 (12.7 мм), РАЗМ: О, ДОСТ: 6(7)

Винтовка Мосина:



Музейный экспонат, обладающий высокой точностью и надежностью. Легко переделывается под обрез. СИЛА: 5, ВЕС: 7, ПВР: 1к10, ДАЛЬН: 8, ОДИН: 5, ЦЕНА: 1200, ОБОЙМА: 5 (7.62 мм), РАЗМ: Б, ДОСТ: 4(4)



ВСК-94: Легкий бесшумный снайперский комплекс на основе автомата 9А-91.

Сразу комплектуется съемным глушителем (винтовка может эффективно стрелять и без него) и оптическим 4х кратным прицелом. Могут устанавливаться и другие типы прицелов. В оружии используются бесшумные патроны СП5 и СП6. При необходимости позволяет стрелять очередями. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/2, **ЦЕНА:** 3800, **ОБОЙМА:** 20 (СП5 или СП6), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7(8)



ВСС «Винторез»: Винтовка Снайперская Специальная,

созданная под бесшумный патрон СП5(6). Может оборудоваться снайперским прицелом, либо ночным прицелом. По умолчанию оборудована стандартной оптикой. Может вести огонь очередями. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 5/6/2, **ЦЕНА:** 4000, **ОБОЙМА:** 10 или 20 (СП5 или СП6), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(7)



СВД-63: Почти легендарная снайперская

винтовка Драгунова. Мощная и смертоносная. Имеет место для крепления штык-ножа и сразу оборудована оптическим прицелом с 4х кратным увеличением. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 12, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 3000, **ОБОЙМА:** 10 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(5)

СВТ-40: Снайперская винтовка Токарева, не оправдала надежд и несмотря на свои достоинства, была снята с производства в январе 1945 года. Имеет интегрированный снайперский прицел. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2200, **ОБОЙМА:** 10 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4(4)

СВУ: Снайперская Винтовка Укороченная – вариант СВД для



специальных подразделений. Сделана по системе бул-ап. Может стрелять очередями, вместо стандартного оптического прицела может быть установлен инфракрасный или лазерный целеуказатель (по умолчанию идет без прицела). Может быть установлен глушитель. Сошки позволяют удобно устанавливать винтовку в самых неудобных положениях (хоть в щель вертикальной стены). Превосходное оружие. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 6/6/2, **ЦЕНА:** 2600, **ОБОЙМА:** 10 или 30 (7.62 мм), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 7(6)

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)



9А-91: Миниатюрная штурмовая винтовка, выпускаемая серийно для МВД. Использует промежуточные беззвучные патроны СП5 и СП6. Имеет

выдвигающийся приклад (с ним +1 к Дальности).

Имеет специальное место для крепления подствольного гранатомета. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 7, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2600, **ОБОЙМА:** 20 (СП5-6), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(6)

АЕК-941: Новая российская штурмовая винтовка, обладающая прекрасными характеристиками. Прекрасная кучность, низкий вес. Имеет две модификации – под патрон 7.62 и 5.45. Автомат легкий и удобен в обращении. Магазин может быть рассчитан на 30 и 60 патронов. Может комплектоваться одновременно и штык ножом и подствольным гранатометом (что не позволяет ни одна другая винтовка). Возможно, лучшая штурмовая винтовка. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к8+1 (5.45) или 1к10+1 (7.62), **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 20/6/1, **ЦЕНА:** 3200, **ОБОЙМА:** 30 или 60 (5.45 или 7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7(9)

АК-47: Легендарный автомат Калашникова. Выпускается очень многими странами мира. Мощный, исключительно надежный. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к10+1, **ДАЛЬН:** 7, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/4, **ЦЕНА:** 1400, **ОБОЙМА:** 30 (7.62 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 4(4)



АК-74: Более поздняя модель АК, имеющего улучшенные показатели точности и меньший вес. Стоит на вооружении многих стран даже в XXI веке. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/3, **ЦЕНА:** 1800, **ОБОЙМА:** 30 (5.45 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5(5)



АКС-74У: Укороченный вариант АК-74, несколько потерявший эффективность за счет снижения размера. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 2, **ПВР:** 1к8, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/4, **ЦЕНА:** 1800, **ОБОЙМА:** 30 (5.45 мм), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(6)



АК-107: дальнейшее улучшение АК конструкторами Александровым и

Параниным. Внешне это все тот-же АК, но многие узлы и детали переработаны. В результате АК получил новое рождение и большую точность. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2200, **ОБОЙМА:** 30 (5.45 мм), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7(7)



АН-94 Абакан: Новый автомат, принятый на вооружение Российской армии. По качествам лучше АК-74, но главная его особенность – это потрясающая кучность попадания первых двух пуль – они ложатся «одна к одной». Это значит, что при стрельбе очередью вторая пуля попадает в ту-же локацию, что и первая и при попадании второй пули разброс не учитывается (то есть, если попала первая, автоматически попадает и вторая). **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к8+1, **ДАЛЬН:** 12, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 12/6/2, **ЦЕНА:** 2400, **ОБОЙМА:** 30 (5.56), **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(7)



БАК: Бесшумный автоматный комплекс – на 70% это «Винторез», но имеет несколько особенностей. Главное отличие – БАК имеет складной приклад. На БАК может быть установлен оптический прицел, как и на ВСС «Винторез». **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 4, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 10 (с разложенным прикладом, без него 8), **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 6/6/2, **ЦЕНА:** 3000, **ОБОЙМА:** 10 или 20 (СП5 или СП6), **РАЗМ:** Б (со сложенным прикладом размер С), **ДОСТ:** 6(8)

СР-3 «Вихрь»: Представляет их себя укороченный вариант «ВАЛ». Меньше габариты и немного меньше показатели точности. Стреляет патронами СП5(6). **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 3, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2800, **ОБОЙМА:** 20 или 30 (СП5-6), **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(8)



ОЦ-14 «Гроза»: Можно сказать, что это – целый конструктор в духе «собери сам, чего тебе надо». Помимо обычного варианта, есть еще несколько вариантов компоновки. Вторая схема представляет из себя помимо самого автомата подствольный гранатомет. Третья схема – «штурмовая», в которой вместо гранатомета устанавливается сменный ствол с дополнительной рукоятью (+2 к дальности). Четвертый вариант – на ствол устанавливается глушитель, значительно снижающий звук выстрела. Помимо этого предусмотрено место для крепления оптического прицела и ЛЦУ. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 5, **ПВР:** (зависит от патрона), **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 12/6/2, **ЦЕНА:** 3200, **ОБОЙМА:** 30 (СП5 и СП6), **РАЗМ:** С, **ДОСТ:** 7(9)

ПУЛЕМЕТЫ

(БОЛЬШОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Для всех пулеметов даны параметры с учетом того, что они установлены на сошки. Если снимаете их с сошек, увеличьте на 1 разброс попадания, увеличьте требования к Телосложению вдвое и уменьшите параметр Дальность втрое.



«Корд»: Пулемет, принятый на вооружение Российской армии 1990 году в связи с тем, что производство НСВ «Утес» осталось на территории Украины и требовалась замена, причем ставилась дополнительная цель повышения точности. **СИЛА:** 8, **ВЕС:** 25, **ПВР:** 2к12, **ДАЛЬН:** (75), **ОЧЕР:** 10/7/1, **ЦЕНА:** 12000, **ОБОЙМА:** 50 (12.7 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 7(7)

НСВ «Утес»: Стационарный пулемет под калибр 12.7 миллиметров. По настоящему страшная машина. Сразу оборудуется оптическим прицелом. **СИЛА:** 8, **ВЕС:** 25, **ПВР:** 2к12, **ДАЛЬН:** (60), **ОЧЕР:** 10/7/1, **ЦЕНА:** 10000, **ОБОЙМА:** 50 (12.7 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 7(5)



Печенег: Принципиально новый пулемет на базе ПКМ. Обладает большой надежностью и точностью. Имеет сошки и может быть установлен на станок, что еще улучшает кучность (до 1). Станок весит 5 килограмм. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 8, **ПВР:** 2к8, **ДАЛЬН:** (45),

ОЧЕР: 10/6/2, **ЦЕНА:** 6000, **ОБОЙМА:** 250 (7.62 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 9(9)

ПКМ: Пулемет Калашникова, модифицированный образца 1969 года. Базовая модель ПК была создана в 61 году, но не получила такой популярности, как модификация. ПКМ имеет крепление под ночной прицел и сошки. Лента помещена в коробку, пристегивающуюся к пулемету. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 8, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** (30), **ОЧЕР:** 10/6/3, **ЦЕНА:** 3500, **ОБОЙМА:** 100 (7.62 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6(4)



РПК: Модификация АКМ под пулемет. Используется многими странами мира. Имеет сошки и большой магазин (45 патронов) или ленточную коробку (на 75 патронов). В отличие от многих пулеметов может стрелять одиночными. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 4, **ПВР:** 1к12, **ДАЛЬН:** (15), **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/3, **ЦЕНА:** 2500, **ОБОЙМА:** 45 или 75 (7.62 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6(4)

РПК-74: Модификация АК-74 под пулемет. Меньшая поражающая способность компенсируется более высокой точностью. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 5, **ПВР:** 1к10, **ДАЛЬН:** (15), **ОДИН:** 5, **ОЧЕР:** 10/6/2, **ЦЕНА:** 2800, **ОБОЙМА:** 45 (7.62 мм), **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 6(5)

ОГНЕМЕТЫ

(ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

ЛПО-50: Созданный в послевоенное время огнемёт имеет три баллона с горючей смесью, позволяющим вести непрерывный огонь в течении 3 секунд с каждого баллона. **СИЛА:** 7, **ВЕС:** 23, **ПВР:** 3к8 (огонь), **ДАЛЬН:** 2, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 3, **РАЗМ:** О, **ДОСТ:** 7(5)

ГРАНАТОМЕТЫ

(ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

ГРМ-40 «Кастет»: Ручной гранатомет пистолетного типа. Имеет приклад, телескопически скрывающийся в походном положении. Параметры указаны для стрельбы с одной руки. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** 1, **ПВР:** (в зависимости от гранаты), **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 800, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 7(7)

ПГ-25: Подствольный гранатомет, разработанный в СССР в шестидесятых годах под 40мм гранаты. **СИЛА:** -, **ВЕС:** +1, **ПВР:** (в зависимости от гранаты), **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(5)

РГ-6: Револьверный гранатомет, созданный в России. Имеет шестизарядный барабан под 40 миллиметровые гранаты. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 6, **ПВР:** (в зависимости от гранаты), **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 3200, **ОБОЙМА:** 6, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 7(7)



РПГ-7: Ручной противотанковый гранатомет предназначен для уничтожения бронетехники противника и самоходных артиллерийских установок. Может оснащаться ракетой ПГ-7В и ПГ-7ВМ (второй вариант – бронебойная ракета). **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 6, **ПВР:** 6к10, **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2200, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 5(5)



РПГ-18 «Муха»: Реактивная противотанковая граната. Это отечественный одноразовый ракетный комплекс для борьбы с легкой техникой противника. Представляет из себя цилиндр, который приводится в боевое положение тратой 8 ОД. После приведения в боевое положение, «Муху» предписывается в обязательном порядке разрядить в сторону противника, даже если цель уже была уничтожена. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 1500, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(5)

РПГ-26 «Аглень»: Дальнейшее развитие одноразовых противотанковых ракет. Приводится в боевое положение тратой всего 4 ОД и может быть приведен в походное положение, если выстрел не был произведен. **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 6к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2000, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(7)

РПГ-27 «Таволга»:

Практически аналог РПГ-27, за исключением того, что ракета имеет кумулятивный эффект, что позволяет эффективно бороться с бронетехникой противника (поглощения брони при попадании этой ракеты снижаются вдвое). **СИЛА:** 4, **ВЕС:** 3, **ПВР:** 6к10, **ДАЛЬН:** 6, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2200, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(7)



РПО «Рысь»: Ручной портативный огнемет на базе РПГ-16. Доставляет капсулу с

горючим подобно ракете, при попадании в цель, капсула взрывается, поджигая все вокруг. **СИЛА:** 5, **ВЕС:** 8, **ПВР:** 6к6 (огонь), **ДАЛЬН:** 8, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 3000, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(5)

РПО «Шмель»: Семейство ручных переносных ракетных комплексов. РПО-А оснащен ракетой для уничтожения укреплений и легкой бронетехники. РПО-З (зажигательный) предназначен для создания объемных пожаров (площадь поражения до 300 квадратных метров – примерно 17 х 17 метров) и, наконец, РПО-Д (дымовой), покрывает дымом область диаметром 70-90 метров, создавая локальные очаги пожара. **СИЛА:** 6, **ВЕС:** 11, **ПВР:** 9к6 (РПО-А) или огнем 3к6 (РПО-З), **ДАЛЬН:** 10, **ОДИН:** 6, **ЦЕНА:** 2800, **ОБОЙМА:** 1, **РАЗМ:** Б, **ДОСТ:** 6(7)

МИНЫ

МОН-200: Мина направленного действия. При взрыве осколки накрывают коническую область в 45 градусов в выбранном при закладке направлении. Может быть активирована при прохождении по области, а также радиодетонатором. За каждые 20 метров от эпицентра повреждения падают на 1 кость, при этом все в эпицентре получают спасбросок на Ловкость против 14, чтобы избежать повреждений. **ВЕС:** 25, **ПВР:** 6к10, **ЦЕНА:** 1000, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(5)

ПМ-46: Противотанковая противогусеничная мина. Активируется давлением на мину или штырь давлением от 120 до 400 килограмм. За каждые 2 метра повреждения снижаются на одну кость. **ВЕС:** 8, **ПВР:** 5к20, **ЦЕНА:** 500, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 6(5)

ПОМ-2: Противопехотная мина. При наступлении на мину, ее сначала выбрасывает специальный заряд и уже затем мина взрывается в воздухе, причем сила взрыва падает на 1 кость за каждые 2 метра от эпицентра. **ВЕС:** 1, **ПВР:** 6к6, **ЦЕНА:** 400, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(5)

СМ: Сигнальная мина предназначена для оповещения о приближении возможного противника. Работает, как обычная «растяжка», то есть, при натяжении проволоки мина активируется и начинает выстреливать сигнальные ракеты, при этом издавая громкие свистящие звуки. **ВЕС:** 1, **ПВР:** -, **ЦЕНА:** 250, **РАЗМ:** Н, **ДОСТ:** 5(5)

СПМ: Средняя прилипающая мина. За счет магнитов может «прилипнуть» к стальным деталям, то есть, к танкам, бронетехнике и машинам. Подрыв может производиться дистанционным детонатором, натяжным способом или таймером. Сила взрыва уменьшается на 1 за каждые 2 метра. Если эту мину закладывает персонаж, имеющий не менее 5 пунктов а навыке «Ловушке», то наносимые миной повреждения технике удваиваются. **ВЕС:** 3, **ПВР:** 3к20, **ЦЕНА:** 800, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(6)

РУЧНЫЕ ГРАНАТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

РГ-42: Простая наступательная граната образца 42го года. За каждый метр от точки взрыва, поражение падает на 1 кость. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 100, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4(4)

РГД-5: Эта осколочная граната легче и удобнее РГ-42 и за каждые 2 метра от точки взрыва поражение падает на 1 кость. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 150, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(5)

РГН: Ручная граната наступательная. Может быть подорвана как взрывом, так и после удара о любую поверхность. За каждые 2 метра от точки взрыва поражение падает на 1 кость. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(5)

РГО: Ручная граната оборонительная. Как и РГН может взорваться через 3-4 секунды после выдергивания чеки, либо после удара. За каждые 10 метров от точки взрыва поражение падает на 1 кость, также все в радиусе более 6 метров получают спасбросок на Ловкость против 16 и в случае успеха не получают повреждений. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 5, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 250, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 6(5)

Ф-1 «Лимонка»: Создана на базе французской F-1 конструкции Лемона. Эта оборонительная граната имеет очень большой разлет осколков – за каждые 10 метров поражение падает на 1 кубик, но все в радиусе более 6 метров получают спасбросок на Ловкость против 14 и в случае успеха не получают повреждений. **СИЛА:** 3, **ВЕС:** ½, **ПВР:** 6к6, **ДАЛЬН:** 4, **ОДИН:** 5, **ЦЕНА:** 200, **РАЗМ:** М, **ДОСТ:** 4(4)

ПАТРОНЫ

В базовых правилах определяется, что пистолетная пуля гораздо менее эффективна при стрельбе по защищенному броней противнику. Для отражения этого, коэффициент поглощения брони против пистолетных пуль увеличивается вдвое.

Бронебойные пистолетные пули не получают это пенальти, то есть, против них поглощения повреждений не удваиваются.

Прочие бронебойные пули снижают поглощения повреждений вдвое.

Как и в базовых правилах считается, что была произведена унификация (или ее можно легко произвести) и типов патронов стало намного меньше. Практически объединены винтовочные и промежуточные (автоматные) патроны. Также унифицировано большинство пистолетных патронов.

СТАНДАРТНЫЕ ПАТРОНЫ

Это патроны, которые используются в базовой версии правил.

Боеприпас	Цена десятка	Доступность
Патрон 5.45 мм	30	4(5)
Патрон 7.62 мм	30	4(4)
Патрон 9 мм	20	3(4)
12 калибр	15	2(3)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАТРОНЫ

Это патроны, используемые на территории России и ближнего зарубежья, не имеющие аналогов в базовых правилах Fallout dS.

Боеприпас	Цена десятка	Доступность
Пистолетный 5.45 мм	20	4(4)
Пистолетный 7.62 мм	20	4(4)
СР-3	100	7(9)
СП4	30	7(6)
20 калибр	15	3(3)
12.7 мм	50	6(5)
СП5, СП6	60	6(6)
СП10-13	60	6(6)

ПАТРОНЫ СП5 И СП6

Оба патрона бесшумны. Это промежуточные патроны (используются некоторыми пистолетами-пулеметами, винтовками и штурмовыми винтовками).

СП5 – 1к10 повреждений.

СП6 – бронебойный патрон, наносит 1к8 повреждений.

ЛИНЕЙКА ПАТРОНОВ СП10-СП13

Все эти патроны бесшумны и не производят вспышку при выстреле. Все они взаимозаменяемы и разработаны под пистолетный калибр 9мм.

СП10 – бронебойный, 1к10 повреждений

СП11 – стандартный 1к10 повреждений

СП12 – экспансивный (разрывной). 1к8 повреждений, повреждения, прошедшие броню удваиваются.

СП13 – бронебойный, трассирующий. 1к10 повреждений

АММУНИЦИЯ ДЛЯ ГРАНАТОМЕТОВ

ПГ-7В – стандартный патрон для РПГ-7. Наносит 6к10 повреждений, при прямом попадании наносит двойной урон, при удалении от точки взрыва наносит на 1 кость меньше за каждые 2 метра.

ПГ-7ВМ – модифицированный патрон для РПГ-7, предназначенный для пробивания брони. Помимо базовых свойств ПГ-7В, против него поглощения брони при прямом попадании падают вдвое!

40ММ ГРАНАТЫ

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
40мм осколочная	½	6к6	150	М	6
40мм дымовая	½	1	200	М	6
40мм зажигательная	½	3к8	250	М	6
40мм шоковая	½	1	300	М	7

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

При подготовке данного материала использовались следующие материалы:

1. The Russian weapons list by Bladerunner (bladerunner13@mail.ru)
2. Оружие и боеприпасы Советской Армии для Fusion от Кирилла Судакова (sudakow@mirdetstva.ru)

Спасибо указанным товарищам за их труды, послужившие основой для данного материала.

ПРИЛОЖЕНИЕ: ТАБЛИЦЫ ОРУЖИЯ

СОКРАЩЕНИЯ ТАБЛИЦ:

Название: Если в названии присутствует «*», это оружие обладает особыми свойствами. Описание смотри в правилах.

Сила – минимальное Телосложение сила, необходимая, чтобы использовать данное оружие. Недостаток силы дает пенальти к атаке, равное удвоенным недостающим баллам Силы (при условии, что оружие вообще можно поднять).

ВЕС: - вес предмета. Если указана «*», значит предмет весит очень мало и грубо принимается, что 10 таких предметов будут весить килограмм.

ПОВР: - повреждения, наносимые при удачном попадании. Для оружия ближнего боя – модификатор Телосложения для определения наносимых повреждений.

МАКС: - для оружия ближнего боя – максимально наносимые повреждения этим типом оружия. «-» означает «неограничено».

ДАЛЬН: - коэффициенты дальности. За каждый диапазон растет пенальти за расстояние. Расстояние до цели делится на коэффициент и это результат определяет пенальти к атаке за расстояние.

ОДИН: - стоимость одиночного выстрела, для случая, если персонаж заявляет стрельбу одиночными выстрелами. В скобках – если требуется, время полной перезарядки при условии, что патроны/обойма легко доступны).

ОЧЕР: - патронов в очереди/стоимость очереди/разброс. Например, «5/6/2» означает, что стоимость стрельбы 6 пунктов и за каждую очередь выпускается 5 пуль и разброс пуль равен 2.

ПАТРОН: Тип / калибр заряжаемого патрона

ЦЕНА: Ориентировочная стоимость оружия в чипах (денежные единицы).

ОБОЙМА: Количество патронов, которые можно выпустить без перезарядки.

ДОСТ: Доступность оружия, через дробь – его размер.

ОРУЖИЕ РУКОПАШНОГО И БЛИЖНЕГО БОЯ (БЛИЖНИЙ БОЙ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПОВР	МАКС	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
Цепь	3	1	+2	10	-	5	-	30	-	Н	0(0)
Хлыст (бич, кнут)	3	1	+0	5	(5)	5	-	50	-	Н	1(1)
Кистень	3	1	+2	9	-	4	-	80	-	С	3(3)
Нож, Боевой «Каштан»	2	½	+3	9	2	3	-	140	-	М	5(7)
Нож «Оборотень-2»	2	½	+1	6	1	3	-	180	-	М	3(2)
Нож «Басурманин»	2	½	+2	7	-	3	-	250	-	М	3(5)
Пашка (сабля)	4	1	+3	11	-	4	-	250	-	С	5(3)
Нож, Боевой «Пилот»	2	½	+2	7	2	3	9 мм (1к8)	300	1	М	5(6)
Нож, Боевой НРС-2	2	½	+2	7	2	3	СП4	350	1	М	5(6)

ПИСТОЛЕТЫ И РЕВОЛЬВЕРЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
МР-451	1	½	1к8	2	4	9 мм	200	2	К	3(3)
«Малыш» ОЦ-21	2	½	1к8	1	4	9 мм	200	5	К	3(3)
Револьвер Нагана	3	1	1к6+1	3	4	7.62 мм	300	7	М	4(4)
РСА	4	1	1к8	3	4	9 мм	300	6	М	5(6)
ТТ	3	1	1к8	4	5	7.62 мм	350	8	Н	4(4)
ПМ	3	1	1к8	3	4	9 мм	350	8	М	4(4)
ПБ	3	1	1к8	2	4	9 мм	800	8	М	6(6)
«Гюрза»	3	1	Разн.	5	5	СП10-13	1000	18	Н	6(6)
«Гроза»	2	½	1	3	5	СР-3	1800	2	К	7(8)

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (МАЛОЕ ОРУЖИЕ, ОДНОРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
АПС	3	1	1к8	3	5	3/6/3	9 мм	800	20	Н	5(6)
АПБ	3	1	1к8	3	5	3/6/3	9 мм	900	20	Н	6(6)
ПП-90	4	2	1к8	4	5	10/6/2	9 мм	1400	30	Н(К)	7(8)
«Дротик» ОЦ-23	3	1	1к6	4	5	3/6/1	5.45 мм	1500	24	М	6(6)
«Клин-2»	4	2	1к10	5	5	10/6/2	9 мм	1600	30	Н	6(8)
«Каштан»	4	2	1к10	7	5	10/6/2	9 мм	1800	30	Н	6(8)
СР-2	4	2	Разн.	5	5	10/6/2	СП10-13	2000	30	Н	7(9)

ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
ППШ-41	5	7	1к8	4	5	10/6/3	7.65	800	35/71	С	4(4)
Шмайсер МР-38	5	7	1к10	5	5	5/6/4	9 мм	1000	32	С	4(4)
ППС-43	5	4	1к8	5	-	10/6/2	7.65	1200	35	С	4(4)
«Клин»	3	2	1к10	5	5	10/6/2	9 мм	1600	30	Н	6(6)
«Бизон»	4	3	1к10	6	5	12/6/2	9 мм	2000	64	С	6(6)
«Гепард»	3	2	Разн.	6	5	10/6/2	любые 9мм	2000	22	С	7(9)

ДРОБОВИКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
ТОЗ 106	4	3	4к6	3	5	-	20 калибр	800	3	Б	3(3)
Сайга 12К	5	4	5к6	4	4	-	12 калибр	1200	8	Б	5(3)

ВИНТОВКИ И КАРАБИНЫ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	Даль	ОДИН	ОЧЕР	Патрон	Цена	Обойма	Разм	Дост
Винтовка Мосина	5	7	1к10	8	5	-	7.62 мм	1000	5	Б	4(4)
АВС-36 снайперская винтовка	5	4	1к10	8	5	3/6/2	7.62 мм	1400	15	Б	4(4)
СВТ-40 снайперская винтовка	6	5	1к10	10	6	-	7.62 мм	2200	10	Б	4(4)
СВУ снайперская винтовка	6	5	1к10	10	5	6/6/2	7.62 мм	2600	10 или 30	С	7(6)
СВД-63 снайперская винтовка	6	5	1к10	12	5	-	7.62 мм	3000	10	Б	6(5)
ВСК-94 снайперский комплекс	5	4	Разн.	8	5	5/6/2	СП5(6)	3800	20	Б	7(8)
ВСС «Винторез»	5	4	Разн.	10	5	5/6/2	СП5(6)	4000	10 или 20	Б	6(7)
В-94 снайперская винтовка	10	12	2к10	20	5	-	12.7 мм	6000	5	О	6(7)

ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ (СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
АК-47	6	4	1к10+1	7	5	10/6/4	7.62 мм	1400	30	Б	4(4)
АК-74	5	3	1к8+1	8	5	10/6/3	5.45 мм	1800	30	Б	5(5)
АКС-74У	4	2	1к8	6	5	10/6/4	5.45 мм	1800	30	Н	6(6)
АК-107	6	4	1к8+1	10	5	10/6/2	5.45 мм	2200	30	Б	7(7)
АН-94 «Абакан»	5	4	1к8+1	12	5	12/6/2	5.45 мм	2400	30	Б	6(7)
9А-91	4	2	Разн.	7	5	10/6/2	СП5(6)	2600	20	Н	7(6)
«Вихрь»	5	3	Разн.	8	5	10/6/2	СП5(6)	2800	20 или 30	Н	7(8)
БАК	5	4	Разн.	10	5	6/6/2	СП5(6)	3000	20 или 10	Б/С	7(8)
«Гроза»	6	5	Разн.	8	5	12/6/2	СП5(6)	3200	30	С	7(9)
АЕК-941	5	3	1к8+1 1к10+1	10	5	20/6/1	5.45 мм 7.62 мм	4500	30 или 60	Б	7(9)

ПУЛЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ, ДВУРУЧНОЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОЧЕР	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
ПКМ	6	8	1к12	(30)	10/6/3	7.62 мм	3500	100	О	7(4)
РПК	4	6	1к12	(15)	10/6/3	7.62 мм	2500	45 или 75	О	5(4)
РПК-74	4	5	1к10	(15)	10/6/2	5.45 мм	2800	45	О	6(5)
«Печенег»	6	8	2к8	(45)	10/6/2	7.62 мм	6000	250	О	9(9)
НСВ «Утес»	8	25	2к12	(60)	10/7/1	12.7 мм	10000	50	О	7(5)
«Корд»	8	25	2к12	(75)	10/7/1	12.7 мм	12000	50	О	7(7)

ОГНЕМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост	Примечание
ЛПО-50	7	23	3к8	2	6	баллон	2000	3	О	7(5)	Цена баллона 100

ГРАНАТОМЕТЫ И РАКЕТОМЕТЫ (ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬ	ОДИН	ПАТРОН	Цена	Обойма	Разм	Дост
ГРМ-40 «Кастет»	3	1	разн.	4	5	40 мм	800	1	Н	7(7)
РПГ-18 «Муха»	4	3	6к6	5	6	1 заряд	1500	1	Б	6(5)
ПГ-25 (подствольный)	-	+1	разн.	4	5	40 мм	2000	1	- (М)	6(5)
РПГ-26 «Аглень»	4	3	6к10	6	6	1 заряд	2000	1	Б	6(7)
РПГ-27 «Таволга»	4	3	6к10	6	6	1 заряд	2200	1	Б	6(7)
РПГ-7	5	6	6к10	10	6	ракета	2200	1	О	5(5)
РПО-А «Шмель»	6	11	9к6	10	6	1 заряд	2800	1	Б	6(7)
РПО-З «Шмель»	6	11	3к6	10	6	1 заряд	2800	1	Б	6(7)
РПО-Д «Шмель»	6	11	2к10	10	6	1 заряд	2800	1	Б	6(7)
РПО «Рысь»	5	8	6к6	8	6	1 заряд	3000	1	Б	6(5)
РГ-6	6	6	разн.	6	5	40 мм	3200	6	Б	7(7)

40ММ ГРАНАТЫ

Название	Вес	ПВР	Цена	Разм	Дост
40мм осколочная	½	6к6	150	М	6(5)
40мм дымовая	½	1	200	М	6(5)
40мм зажигательная	½	3к8	250	М	6(6)
40мм шоковая	½	1	300	М	7(6)

МИНЫ

Название	Вес	Повред	Снижение	Цена	Разм	Дост
СМ	1	-	-	250	Н	5(5)
ПОМ-2	1	6к6	2 метра	400	М	6(5)
ПМ-46	8	6к20	2 метра	500	Н	6(5)
СПМ	3	3к20	2 метра	800	Н	6(6)
МОН-200	25	6к10	20 метров	1000	Н	6(5)

ГРАНАТЫ (МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

Название	Сила	Вес	ПВР	ДАЛЬН	Снижение	ОДИН	Цена	Разм	Дост
РГ-42	3	½	6к6	4	1 метр	5	100	М	4(4)
РГД-5	3	½	6к6	5	2 метра	5	150	М	6(5)
Ф-1 «Лимонка»	3	½	6к6	4	10 метров	5	200	М	4(4)
РГН	3	½	6к6	5	2 метра	5	200	М	6(5)
РГО	3	½	6к6	5	10 метров	5	250	М	4(5)
Светошумовая граната	3	½	1	5	-	5	250	М	6(5)

АМУНИЦИЯ

Боеприпас	Цена десятка	Доступность
Патрон 5.45 мм	30	4(5)
Патрон 7.62 мм	30	4(4)
Патрон 9 мм	20	3(4)
12 калибр	15	2(3)
Пистолетный 5.45 мм	20	4(4)
Пистолетный 7.62 мм	20	4(4)
СР-3	100	7(9)
СП4	30	7(6)
20 калибр	15	3(3)
12.7 мм	50	6(5)
СП5, СП6	60	6(6)
СП10-13	60	6(6)

ИЗВЕСТНЫЕ НАУЧНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ЖУРНАЛЫ И КНИГИ

Название	Вес	Цена	Уровень	На что влияет	Разм	Дост
Журнал «Техника Молодежи»	*	200	12	«Наука»	М	4
Журнал «Оружие»	*	250	10	«Легкое» и «Среднее»	М	4
Журнал «Вокруг Света»	*	200	10	«Скаутинг»	М	4
Инструкция по первой помощи	*	100	86	«Первая помощь»	М	3
Журнал «За рулем»	*	200	12	«Вождение»	М	4
Журнал «Сделай сам»	*	200	12	«Ремонт»	М	4
Д.Карнеги: «Как завоевывать друзей и оказывать влияние»	1	300	15	«Разговор»	М	4
Пособие по самообороне	*	200	10	«Ближний бой»	М	4

Fallout dS

Бестиарий для версии 0.4

Ниже приведены примеры существ, которых вы можете встретить в пустынях. Очень хорошо, если Мастер придумает своих необычных существ – ведь радиация позволяет ДНК неконтролируемо мутировать. Все важные для сражения характеристики приведены после общего описания существа.

ОГЛАВЛЕНИЕ

FALLOUT dS.....	1
ОГЛАВЛЕНИЕ.....	1
Заметки по натуральным атакам.....	1
Типы атак естественными оружием.....	1
Укус.....	1
Удар лапой.....	1
Удар ногой или лягание.....	2
Атака рогом.....	2
Население Фаллаута.....	2
Крысы.....	2
Обычная крыса.....	2
Гигантская крыса.....	2
Кротокрыса.....	3
Свинокрысы.....	3
Брамин.....	3
Чужие.....	4
Летуны.....	4
Слизняк.....	4
Молотилыщик.....	4
Кентавры.....	5
Радскорпионы.....	5
Волки.....	5
Обычные волки.....	5
Матерые волки.....	6
Койоты.....	6
Дикая собака.....	6
Собаки.....	6
Насекомые.....	7
Гигантские муравьи.....	7
Гигантский богомол.....	7
Жуки.....	7
Руки смерти (Дескло).....	8
Хищные растения.....	8
Гекко.....	8
Гекко серебристый.....	8
Гекко, золотистый.....	9
Гекко, огненный.....	9
Навыки созданий.....	9

ЗАМЕТКИ ПО НАТУРАЛЬНЫМ АТАКАМ

Каждое существо может проводить атаки своим натуральным оружием. Траты на эти действия главным образом зависят от размера существа. Базовая цена действий:

Размер и пример существа	Цена
Крошечное (гигант-муравей, крыса)	3
Небольшое (малый радскорпион)	3
Малый (гекко, собака)	4
Средний (человек)	4
Большой (супер-мутант, брамин)	5
Огромный (бегемот *)	5
Гигантский (слон *)	6

* - если сумеете найти

Этот параметр модифицируется в зависимости от того, чем и как делается атака. Тем не менее заметьте, что скорость не может упасть ниже 2.

Повреждения от натурального оружия зависят от размера и в качестве базового правила принимаются параметры из таблицы ниже. Однако, некоторые создания имеют более острые зубы, более длинные когти и более смертоносные атаки, а некоторые наоборот имеют слишком слабые зубы или практически не имеют когтей (например, люди).

ТИПЫ АТАК ЕСТЕСТВЕННЫМИ ОРУЖИЕМ

Естественное (или натуральное) оружие – это то, чем природа вооружила своих созданий. Когти, зубы, рога и копыта.

Тип атаки	Модификатор ТС	Траты ОД
Укус хищника	+0	+1
Укус прочих существ	-4	+1
Удар рукой/лапой	-2	-1
Удар когтями	+2	-1
Удар ногой	-1	0
Лягание (для четырехногих)	+2	0
Удар хвостом	+1	+1
Атака рогом, колющая	+4	+2
Атака рогом, таранная	+1	0

УКУС

Кусать могут практически все существа, имеющие зубы, но немногие могут кусать по настоящему серьезно. Как правило, кусают хищники и у них хорошо развиты мышцы, сжимающие челюсти, чтобы не дать жертве вырваться и убежать. Укус дело не такое простое и на него требуется на 1 ОД больше базовой стоимости рукопашной атаки. То есть, если у человека базовая стоимость атаки 4, то чтобы укусить, человеку придется потратить 5 ОД.

Также укус означает, что атакующий впивается в жертву зубами и как правило, не отпускает (если, конечно, не откусит кусочек, что происходит при выпадении критической раны, либо самостоятельно решает отпустить жертву). Чтобы освободиться от впившегося, требуется либо убить зверюгу, либо сделать бросок на Ближний бой с результатом большим, чем у кусающего (расценивается, как обычное действие ближнего боя и для обычного человека на каждую попытку освободиться требуется 4 ОД).

Если же освободиться не удалось, кусающий автоматически наносит повреждения в следующем раунде, то есть, ему не требуется бросок на попадание. Хотя ОД расходуются, как обычно.

Также в момент, когда кусающий впился в свою жертву, он теряет бонус к АС от Ловкости (только этот бонус), так как не может эффективно маневрировать.

УДАР ЛАПОЙ

Удар лапой, как правило, не так страшен, если атакующее существо не имеет больших и острых когтей. А вот когти уже могут нанести страшные раны.

На атаку когтями или лапой требуется меньше всего времени – на такую атаку требуется на 1 ОД меньше, чем базовая трата ОД на рукопашную атаку.

УДАР НОГОЙ ИЛИ ЛЯГАНИЕ

Человек иногда использует свою ногу для удара, а некоторые животные – копыта. Как правило, такой удар более сильный, чем обычный удар рукой или лапой.

АТАКА РОГОМ

Некоторые создания, имеющие рога, используют их для мощного таранного удара. Стоит отметить, что повреждения, наносимые рогами можно условно разделить на два типа – колотые (то есть, при успешном ударе они пробивают жертву) и ударные. В игровой механике от этого зависят наносимые повреждения.

Если при атаке колющим ударом существа размером как минимум на один размер меньше, выпало критическое попадание, значит у жертвы есть шанс быть «насаженной» на рога. (Так взрослый дескло сможет «насадить» на рога человека, но детеныш дескло этого сделать уже не сможет). Чтобы избежать этого, цель атаки должна сделать спасбросок на Рефлексы против Сложности 15. Если этот бросок завален – жертва беспомощна и не может действовать в течении следующих своих действий.

Насадив цель, существо с рогами может либо отбросить его (считается как автоматически успешная атака, но ударом рогов), либо продолжать удерживать противника на рогах – это нанесет ему еще 1к6 единиц повреждений и атакующий и атакованный делают одну атаку без оружия. Если атакующий выиграл, жертва продолжает висеть на рогах. Иначе она освобождается.

НАСЕЛЕНИЕ ФАЛЛАУТА

Ниже даны основные характеристики и краткое описание биологических видов, которые можно встретить в пустошах. Сюда не включены разумные расы, кроме дескло, так как многие дескло являются существами, мало отличающимися от обычных хищников.

Каждое существо имеет следующие статистики:

Размер: условное указание размера.

Уровень: условный уровень существа – от него зависят значения хитов, КЗ, спасбросков и так далее.

Хитов: количество хитов у данного существа

ОД: Количество Очков Действий у данных существ

Инициатива: Базовое значение инициативы.

КЗ: Класс Защиты и в скобках – его составляющие: модификатор размера, бонус от Ловкости и бонус от Уровня (+1 за каждые 2 уровня)

Поглощения: Поглощения повреждений – соответственно, стандартных, энергетических и повреждений взрывом.

Атака: тип атаки, в скобках указаны: бонус атаки, стоимость атаки в Очках Действия, наносимые повреждения и возможно, дополнения – к примеру, тип яда и сложность броска против отравления).

ТС, ЛВ, СБ, ВС: Значения соответствующих параметров

Сложность: Модификатор сложности победы над данным типом существа (см. правила по боевому опыту).

Обычно после первого описания создания, снизу даются сокращенные статистики для более сильных представителей данного вида. Ибо всегда есть твари сильнее или слабее.

КРЫСЫ

Эти животные наиболее распространены в Пустынях, они чувствуют себя очень неплохо, несмотря на ядерные взрывы. Целые полчища этих назойливых черных гадов кишат повсюду, а радиация превратила некоторых из них в довольно опасных противников.

ОБЫЧНАЯ КРЫСА

Обычная крыса практически не представляет из себя опасности, хотя полчища этих тварей все-же способны нанести некоторый вред людям. Однако, их с большой натяжкой можно назвать противниками.

Крыса: Размер: Мелкий, Уровень: 1, Хитов: 2, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 23 (15 размер + 8 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус: (атака +0, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС: 7; Сложность -.

Крыса (2 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 2, Хитов: 3, ОД: 9, Инициатива: +11, КЗ: 25 (15 размер + 9 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус: (атака +2, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 9, СБ: 2, ВС: 7; Сложность -.

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА

Это просто увеличенный вариант обычной крысы. Гигантские крысы достигают размера от трети метра – размер кота – до метра в длину. Они покрыты коричневой или черной шерстью, глаза у них черные, стеклянные, похожие на две бусинки. Они нападают на человека только если очень голодны. Однако, отдельные особи могут напасть, почуяв кровь. Гигантские крысы обитают повсюду и притом в большом количестве.

Крыса большая: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 6, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 20 (12 размер +8 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус: (атака +2, стоит 4, повр. 1к2, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 3, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС: 7; Сложность ¼.

Крыса большая (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 12, ОД: 8, Инициатива: +10, КЗ: 21 (12 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения 0/0/1; Атака: Укус (+4, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 7; Сложность 1.

Крыса большая (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 16, ОД: 9, Инициатива: +11, КЗ: 22 (12 размер +9 ЛВ, +1 уровень), Поглощения 0/0/1; Атака: Укус (+6, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 4, ЛВ: 9, СБ: 2, ВС 7; Сложность 1.

КРОТОКРЫСА

Странная помесь крота и крысы. Никто не знает, как образовался этот вид крыс – может это результат союза между схожими видами, а может быть это союз между биологическим видом и радиацией. Кротокрысы вырастают до размеров трети до полутора метров. Самые крупные в холке достигают 1 метра. Мордой они напоминают кротов и практически слепы на свету – поэтому найти их можно только в пещерах. Небольших представителей вида называют «малыми кротокрысами». Крупных, уродливых называют «большими крысами».

Кротокрыс, малый: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 6, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укусы: (атака +0, стоит 4, повр. 1к2, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ¼

Кротокрыс, малый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 12, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ, +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укусы: (атака +2, стоит 4, повр. 1к3, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Кротокрыс, малый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ, +1 уровень), Поглощения: 1/1/2; Атака: укусы: (атака +4, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 14; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 12 (6 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/1/2; Атака: укусы: (атака +4, стоит 5, повр. 1к8, яд А, бросок против яда, сложность 17); ТС: 7, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 1

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 24; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/1/2; Атака: укусы: (атака +6, стоит 5, повр. 1к10, яд А, бросок против яда, сложность 18); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 2

Кротокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36; ОД 6, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: укусы: (атака +8, стоит 5, повр. 1к12, яд А, бросок против яда, сложность 19); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность 3

СВИНОКРЫСЫ

Гибрид крысы и свиньи. Как и их родственники кротокрысы, этот вид образовался после генетических изменений. Свинокрысы – крупные животные, от полуметра и почти до 2 метров в длину, сочетающие в себе лучшие (худшие?) черты обоих видов. У них мощные короткие ноги, в средней части туловища они очень толстые. Вообще-то, из свинокрыс получился бы отличный домашний скот – беда в том, что они очень опасны. Этот вид отлично приспосабливается к окружающим условиям, поэтому их можно встретить повсюду. Мигрируют они группами по 10 или более особей и атакуют только для защиты молодняка или своей территории. Однако, если свинокрыс проголодается, он станет очень агрессивным.

Свинокрыс, малый: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, ОД: 5, Инициатива: +6, КЗ: 13 (8 размер +5 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы: (атака +1, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 12); ТС: 5, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Свинокрыс, малый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы: (атака +3, стоит 4, повр. 1к4, яд А, бросок против яда, сложность 12); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Свинокрыс, малый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 24, ОД: 6, Инициатива: +7, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/2; Атака: укусы: (атака +5, стоит 4, повр. 1к6, яд А, бросок против яда, сложность 13); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 2

Свинокрыс, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +7, КЗ: 12 (6 размер + 6 ЛВ), Поглощения: 2/0/4; Атака: укусы: (атака +4, стоит 5, повр. 1к10, яд А, бросок против яда, сложность 14); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Свинокрыс, большой (тип 2): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/5; Атака: укусы: (атака +6, стоит 5, повр. 1к12, яд А, бросок против яда, сложность 15); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 2

Свинокрыс, большой (тип 3): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 40, Инициатива: +7, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/0/6; Атака: укусы: (атака +8, стоит 5, повр. 1к6+1к8, яд А, бросок против яда, сложность 16); ТС: 10, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность 3

БРАМИН

После войны большинство биологических видов предвоенного мира изменились до неузнаваемости. Коровы, по большей части, избежали столь печальной участи, за исключением одной неприятной вещи – коровы стали двухговыми. Это по-прежнему основной источник мяса и кожи в пустынях, и обнаружить их можно везде, хотя обычно их содержат в загонах. Есть даже огромные фермы браминов, чем-то напоминающие ранчо предвоенного Техаса. браминов используют также в качестве выючных животных, для перевозки повозок в караванах. Это очень выносливые животные, они могут выжить без пищи долгое время. брамины не слишком чувствительны к окружающей среде, будь то непереносимая жара или жгучий мороз. брамина невозможно ни с кем перепутать – у него две головы (ходят невероятные слухи об одноголовых браминах, обитающих далеко на востоке). брамины очень спокойны до прямого нападения на них, потом особи пытаются себя защитить.

Брамин, теленок: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 12 (6 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: рог (атака +2, стоит 5, повр. 1к6), удар копытом (атака +2, стоит 4, повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Брамин взрослый (2 тип): Размер: Большой, Уровень: 2, Хитов: 21, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 10 (4 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: рог (атака +4, стоит 6, повр. 1к10), удар копытом (атака +4, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 7, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

Брамин взрослый (3 тип): Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +5, ОД: 4, КЗ: 9 (4 размер +4 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/1/5; Атака: рог (атака +6, стоит 6, повр. 1к6+1к8), удар копытом (атака +6, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 4, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

ЧУЖИЕ

Не ясно, действительно ли прибыли эти существа с другой планеты, или это просто результат страшной мутации на Земле – разгадку пусть ищут ученые. К сожалению, ученых в пост-ядерном мире очень мало, и к тому же они находятся далеко друг от друга. Поэтому каждый из них имеет свою точку зрения на происхождение этих более чем странных существ. Одно о них известно достоверно – обычное огнестрельное оружие практически не наносит им вреда, также как и холодное оружие. Только огнеметы и энергетическое оружие по-настоящему эффективны против них.

ЛЕТУНЫ

Напоминают медузу, но не полые внутри и без щупальцев. Их плоть коричневатого цвета, влажная и твердая на ощупь. На том, что принято считать их передней частью, находится вырост, хотя никаких глаз или других естественных отверстий на теле летунов не обнаружено. На конце нароста находится дискообразная область, усеянная шипами и иглами. Путешественники, сталкивавшиеся с летунами, говорят, что те преследуют противника повсюду, даже в абсолютной темноте. Тело летуна обычно от метра до полутора в длину (если учесть, что чувствительный нарост – передний конец существа). Летуны парят на высоте около полуметра-двух от земли. Кажется, летуны любят сырые, темные места и живут в пещерах. Летуны атакуют без разбора, хотя непонятно зачем – для пропитания ли, для обороны или еще чего-нибудь. Летуны атакуют, ударяя щупальцем, и сотни иголок пронизывают плоть и доспехи. Они путешествуют с слизняками, в группах по 10 особей.

Летун (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 24, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер + 8 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 3/1/7; Атака: удар щупальцем (атака +8, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 2

Летун (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 45, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 16 (6 размер + 8 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 3/2/8; Атака: удар щупальцем (атака +11, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 4

Летун (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 70, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 17 (6 размер + 8 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 4/2/9; Атака: удар щупальцем (атака +14, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 8; Сложность 7

СЛИЗНЯК

Во многом напоминают летунов, обладают теми же привычками и схожим поведением. Вместо того,

чтобы парить, их тела лежат на земле. Они оставляют слизистый след, как улитка, вырост у слизняка длиннее, сильнее и толще, чем у летуна. Слизняк использует свой нарост не только для атаки, но и для передвижения. Этот вид встречается реже, чем летуны, и среди группы летунов всегда найдется 1-2 слизняков. По одной из версий, слизняки – это самки летунов, но доказательств или опровержений этому пока что нет.

Слизняк (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 1/4/3; Атака: удар щупальцем (атака +7, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 2

Слизняк (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 50, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 14 (6 размер + 6 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 1/6/3; Атака: удар щупальцем (атака +10, стоит 4, повр. 1к8+1к10); ТС: 10, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 4

Слизняк (пришельцы, 3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 77, Инициатива: +10, ОД: 6, КЗ: 15 (6 размер + 6 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 1/8/4; Атака: удар щупальцем (атака +13, стоит 4, повр. 1к20); ТС: 11, ЛВ: 6, СБ: 4, ВС 4; Сложность 6

МОЛОТИЛЬЩИК

Этот вид пришельцев был открыт первым. Они очень широко распространены, и когда кто-нибудь говорит о «пришельце», то, скорее всего, он подразумевает именно молотильщика. Это двуногие существа, достигающие 2 метров в высоту. Кожа их также влажная и мягкая, цвет – коричневый или черный. Ноги у молотильщиков толстые и мощные, заканчиваются массивной ступней-щупальцем. Его «руки» по форме похожи на плоские щупальца, покрытые иглами и шипами, которыми это существо «молотит» врагов. Лоб у молотильщика выходит прямо из туловища, глаз у него нет. У основания «лица» находится рот, усеянный несколькими рядами острейших зубов. Молотильщики путешествуют группами по 8 и более особей. В бою проявляют высокие интеллектуальные способности, используют хитроумную тактику. Непонятно, насколько разумны эти создания, а может быть Земля – не их родина...

Молотильщик (пришельцы): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер + 8 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 4/1/7; Атака: удар лапой (атака +9, стоит 3, повр. 2к8) или укус (атака +9, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 2

Молотильщик (пришельцы, 2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 4, Хитов: 50, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 16 (6 размер + 8 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 5/2/8; Атака: удар лапой (атака +12, стоит 3, повр. 1к8+1к10) или укус (атака +12, стоит 5, повр. 1к6+1к8); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 4

Молотильщик (пришельцы, 3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 6, Хитов: 77, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 17 (6 размер + 8 ЛВ + 3 уровень), Поглощения: 6/3/10; Атака: удар лапой (атака +15, стоит 3, повр. 1к20) или укус (атака +12, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 11, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 4; Сложность 6

КЕНТАВРЫ

Эти животные совершенно не похожи на прочих «пришельцев». Ходят слухи о том, что кто-то, пользуясь доступом в довоенную лабораторию клонирования, произвел на свет этих существ, смешав гены человека и «пришельца». Кентавры оранжевого цвета, с коричневыми пятнами. Тело их напоминает человеческое, только расположенное горизонтально. Передвигаются кентавры на шести ногах, похожих на руки человека с атрофированными пальцами. Там, где у человека располагаются плечи, тело кентавра выгибается и тянется вверх. Заканчивается тело головой, напоминающей человеческую. Кентавры, как правило, лысые, а если присмотреться к лицу кентавра, то можно обнаружить лишь поверхностное сходство с человеком. У них грустные стеклянные глаза, а рот практически все время открыт, испуская слюну. Они атакуют, кусая и ударяя противника двумя передними лапами. Кентавры – очень редкий вид, они прячутся в пещерах и прочих подземных сооружениях, чаще всего группами по 5-6 особей. Атакуют кентавры далеко не всегда, сначала внимательно присматриваясь к путешественникам. Если какое-либо действие путешественников будет расценено как угроза, кентавры будут атаковать его до смерти.

Кентавры (пришельцы): Размер: Большой, Уровень: 2, Хитов: 30, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: удар (атака +9, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 2

Кентавры (пришельцы, 2 тип): Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 44, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/0/5; Атака: удар (атака +11, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 11, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 3

Кентавры (пришельцы, 3 тип): Размер: Большой, Уровень: 4, Хитов: 60, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 13 (4 размер + 7 ЛВ + 2 уровень), Поглощения: 3/0/5; Атака: удар (атака +13, стоит 4, повр. 2к8); ТС: 12, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 4

РАДСКОРПИОНЫ

Типичный представитель пустыни – радскорпион. Для этих существ с появлением радиации началась вторая фаза эволюции. Из-за облучения скорпионы выросли до гигантских размеров – радскорпионы в длину достигают 0,5-2 метров. Цвет радскорпионов колеблется от бледно-белого до коричневого и черного. В их закрученных хвостах находится запас яда, выбрасываемого через 15-ти сантиметровое жало на конце хвоста. Хвост радскорпиона считается ценным из-за противоядия, изготавливаемого из него. Радскорпионов можно обнаружить в группах до 8 особей или поодиночке. Они предпочитают темные места, особенно каньоны и пещеры. Радскорпионов редко можно встретить в открытой пустыне и районах, богатых растительностью.

Радскорпион, малый: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 17 (10 размер + 7 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар хвостом (атака +1, стоит 4, повр. 1к3, яд Д, бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Радскорпион, малый (2 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 2, Хитов: 12, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 18 (10 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар хвостом (атака +3, стоит 4, повр. 1к4, яд Д, бросок против яда, сложность 16); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Радскорпион, малый (3 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер + 8 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: удар хвостом (атака +5, стоит 4, повр. 1к4, яд Д, бросок против яда, сложность 17); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 3

Радскорпион, большой: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 12 (6 размер + 6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар хвостом (атака +5, стоит 5, повр. 1к10, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +5, стоит 3, повр. 1к6); ТС: 8, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Радскорпион, большой (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 13 (6 размер + 6 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: удар хвостом (атака +7, стоит 5, повр. 1к12, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +7, стоит 3, повр. 1к8); ТС: 9, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Радскорпион, большой (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер + 7 ЛВ + 1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: удар хвостом (атака +9, стоит 5, повр. 1к12, яд Д, бросок против яда, сложность 18) или 2 клешни (атака +9, стоит 3, повр. 1к8); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

ВОЛКИ

Удивительно, но волки смогли выжить в войне и даже процветают в пост-ядерном мире. В дополнение к разновидности обычного «Cantis lupis» в Северную Америку вернулись огромные, страшные волки. Домашние собаки, которые более устойчивы к радиации, чем обычный человек, «одичали» после ядерных ударов, и стаи этих животных разбрелись по пустыне. Естественно, остались и домашние особи, а койоты все еще беспокоят домашний скот.

ОБЫЧНЫЕ ВОЛКИ

Обычные волки могут быть либо белыми, либо серыми, либо черными, а может быть и смешанной окраски. В холке они достигают метра. Это высоко социальные животные, объединяющиеся вокруг вожака, которого называют «альфа». Вся стая, за исключением беременных и кормящих самок, охотится сообща, используя изощренную тактику. Стаи волков придерживаются собственных территорий, как правило, не вторгаясь в чужие владения. Но почував чужака на своей земле волки сразу же атакуют. Вопреки всеобщему мнению, волки избегают людей и их домашний скот, и атакуют только когда другой пищи нет совсем. В стае могут быть от 5 до 25 волков.

Волк, обычный: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 8, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 15 (8 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +2, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность ½

Волк, обычный (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +4, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 1

Волк, обычный (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 17 (8 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укус (атака +6, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 2

МАТЕРЫЕ ВОЛКИ

Эти огромные представители волчьего семейства как будто пришли из ледникового периода. Опять же непонятно, как появились эти существа – то ли радиация создала отдельное существо, то ли этот вид пришел с севера через ядерную зиму. Тем не менее, стаи волков-убийц – одни из самых опасных существ пустынь. Хотя встречаются они редко, стая таких волков может убить целый караван с вооруженной охраной. Волки-убийцы едят мясо. Они достаточно разумны, чтобы избегать больших поселений людей, зато могут напасть на более мелкие и незащищенные города, убивая детей и подростков. Волки-убийцы достигают полутора метров в холке, и помимо размера, во многом напоминают их меньших собратьев – серых волков. Они передвигаются стаями по 5-25 особей.

Волк, матерый: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 18, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 13 (6 размер +7 ЛВ), Поглощения: 1/1/2; Атака: укус (атака +7, стоит 5, повр. 1к10); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 1

Волк, матерый (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 30, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/1/3; Атака: укус (атака +9, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 7; Сложность 2

Волк, матерый (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 40, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/3; Атака: укус (атака +11, стоит 5, повр. 1к12); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 3, ВС 7; Сложность 3

КОЙОТЫ

Койоты меньше волков и по большей части одиночки. Также они скорее падальщики, нежели охотники. Койоты теперь не столь многочисленны, как ранее (отчасти из-за отсутствия скота; отчасти из-за того, что другие представители волчьего семейства стали использовать койотов в пищу). Койоты достигают 1 метра в холке, окрас желтый или коричневый. Чаше всего их можно встретить в пустынях и горах, или любой другой местности с естественными укрытиями, вроде деревьев. До брачного периода койоты всегда одни, и они не станут нападать на людей, если только их не зажать в угол или спровоцировать. Однако, они станут нападать на домашний скот, особенно, если посчитают его легкой добычей.

Койот: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 17 (10 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +1, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 6; Сложность ¼

Койот (2 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 2, Хитов: 9, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 6; Сложность ½

Койот (3 тип): Размер: Небольшой, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 19 (10 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +5, стоит 4, повр. 1к3); ТС: 4, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 6; Сложность 1

ДИКАЯ СОБАКА

Лучший друг человека награжден сопротивлением радиации, коей не обладали его хозяева. После смерти миллиардов людей миллионы собак недоумевали, почему их не накормили в должное время. Некоторые из собак убежали из своих домов и будок, образовав группы, похожие на стаи волков. Сейчас эти своры собак одичали, перемешались между собой и живут без людей, кормивших и любивших их целую вечность. Стая диких собак ведет себя, как волчья стая, с одним самцом «альфа» и около 5-25 особей. Дикie собаки меньше волков и могут быть любого цвета и любой формы. Они живут везде, по большей своей части опасаются людей. Собаки подходят к городам гораздо ближе, чем койоты и волки. Дикie собаки не нападают на человека, если только не подымают от голода.

Собака, дикая, малая: Размер: Небольшой, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 16 (10 размер +6 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака +1, стоит 4, повр. 1к2); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность ¼

Собака, дикая: Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/1; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность ½

Собака, дикая (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +9, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/2; Атака: укус (атака +3, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 3, ВС 6; Сложность 1

СОБАКИ

Кто же не хочет большого, слюнявого, пахнущего зверя в попутчики? Они беззаветно преданы вам и любят вас, к тому же могут пригодиться для многих полезных вещей, к примеру, доставания предметов из радиоактивных зон или служить поводьем для слепых. Собаки есть там, где есть люди. Они могут быть любого цвета и размера. Собака не станет атаковать кого-то, до тех пор, пока тот не станет угрозой для жилища, территории или хозяина.

Собака, прирученная: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 15 (8 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +3, стоит 4, повр. 1к4); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 6; Сложность ½

Собака, прирученная (тип 2): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 18, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +5, стоит 4, повр. 1к6); ТС: 6, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 6; Сложность 1

НАСЕКОМЫЕ

Многие насекомые также претерпели значительные мутации. Сейчас в пустыне можно запросто встретить таракана размером с канализационный люк или муравейник, население которого по скорости обгладывания жертвы не уступает пираньям.

ГИГАНТСКИЕ МУРАВЬИ

Этот вид – всего лишь насекомые-переростки. Судьба распорядилась так, что какой-то радиоактивный материал оказался рядом с муравейником, и на свет появились эти ужасные огромные мутанты. Гиганты-муравьи черные, несколько сантиметров в длину. Эти насекомые в основном живут под землей, а наружу выходят только разведчики. Гигантские муравьи путешествуют группами от 5 до 10 насекомых. Они атакуют человека, только увидев его, и они обожают есть трупы.

Муравей, гигантский: Размер: Мелкий, Уровень: 1, Хитов: 2, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 21 (15 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака -2, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 1, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность -

Муравей, гигантский (2 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 2, Хитов: 6, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 22 (15 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 2, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Муравей, гигантский (3 тип): Размер: Мелкий, Уровень: 3, Хитов: 8, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 23 (15 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 2, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

ГИГАНТСКИЙ БОГОМОЛ

Еще один вид насекомых-переростков. Это огромные (в сравнении с обычными) летающие насекомые, иногда называемые “мантиспа”. Хотя летают они редко и на небольшие расстояния. Трудно сказать, от кого они произошли – от саранчи или тараканов, но это и не важно. Живут гигантский богомол стаями, обычно от 4 до 12 особей, хотя в гнездах их количество может достигать нескольких десятков.

Гигантский богомол: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 4, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 19 (12 размер +7 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 5; Сложность -

Гигантский богомол (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 6, Инициатива: +9, ОД: 8, КЗ: 21 (12 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 8, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Гигантский богомол (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 8, Инициатива: +10, ОД: 9, КЗ: 22 (12 размер +9 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укусы (атака +4, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 12); Особо: Могут летать со скоростью хода; ТС: 2, ЛВ: 9, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

ЖУКИ

Жуки, как и некоторые другие насекомые значительно «подросли» и окрепли. Тараканы, которые ранее лишь были неприятностью, превратились в огромных монстров, терроризирующих пустоши.

Жук малый: Размер: Миниатюрный, Уровень: 1, Хитов: 6, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 18 (12 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +0, стоит 3, повр. 1к2-1, яд А – бросок против яда, сложность 12); ТС: 3, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность -

Жук малый (2 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 2, Хитов: 12, Инициатива: +7, ОД: 6, КЗ: 19 (12 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +2, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 13); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 1, ВС 4; Сложность ¼

Жук малый (3 тип): Размер: Миниатюрный, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +8, ОД: 7, КЗ: 20 (12 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/2; Атака: укусы (атака +4, стоит 3, повр. 1, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 4, ЛВ: 7, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Жук большой: Размер: Средний, Уровень: 1, Хитов: 20, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 11 (6 размер +5 ЛВ), Поглощения: 2/0/3; Атака: укусы (атака +6, стоит 5, повр. 1к6, яд А – бросок против яда, сложность 14); ТС: 10, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность ½

Жук большой (2 тип): Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 33, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 12 (6 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: укусы (атака +8, стоит 5, повр. 1к8, яд А – бросок против яда, сложность 15); ТС: 11, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность 1

Жук большой (3 тип): Размер: Средний, Уровень: 3, Хитов: 48, Инициатива: +6, ОД: 5, КЗ: 12 (6 размер +5 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 3/0/5; Атака: укусы (атака +10, стоит 5, повр. 1к10, яд А – бросок против яда, сложность 16); ТС: 12, ЛВ: 5, СБ: 1, ВС 4; Сложность 2

РУКИ СМЕРТИ (ДЕСКЛО)

Многие их принимают за тупых зверей, хотя на самом деле руки смерти высоко интеллектуальные прямоходящие ящеры. Ростом они зачастую выше двух метров, у них большие руки, заканчивающиеся острейшими когтями (давшими название этому виду). Кожа напоминает кожу рептилий, а цвет ее колеблется от коричневой до черной. У дескло есть свой язык и некоторые даже научились имитировать человеческую речь, чтобы общаться с людьми. Хотя их воспроизведение схоже с повторением попугая, а не с осмысленной речью. Бывает, что дескло одевают длинные плащи и ходят среди людей, которые принимают их за мутантов или полу-мутантов. Так дескло изучают человеческое сообщество. Путешествуют они группами по 10 или больше существ (если это не разведчики, которые всегда ходят парами). Обычно дескло не атакуют человека сразу, особенно разумные особи.

Дескло, детеныш: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 12, Инициатива: +11, ОД: 8, КЗ: 16 (8 размер +8 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар когтями (атака +5, стоит 2, повр. 1к8) либо удар рогами (атака +5, стоит 4, повр. 1к12); ТС: 6, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Дескло, подросток: Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 21, Инициатива: +10, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/4; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 2, повр. 1к10) либо удар рогами (атака +6, стоит 4, повр. 1к6+1к8); ТС: 7, ЛВ: 7, СБ: 3, ВС 5; Сложность 2

Дескло, взрослый: Размер: Большой, Уровень: 3, Хитов: 32, Инициатива: +11, ОД: 7, КЗ: 12 (4 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +8, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +8, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 7, СБ: 4, ВС 5; Сложность 3

Дескло, охотник: Размер: Большой, Уровень: 5, Хитов: 48, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 14 (4 размер +8 ЛВ +2 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +11, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +11, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 5

Дескло, воин: Размер: Большой, Уровень: 7, Хитов: 64, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 15 (4 размер +8 ЛВ +3 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +13, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +13, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 7

Дескло, вожь: Размер: Большой, Уровень: 10, Хитов: 110, Инициатива: +12, ОД: 8, КЗ: 17 (4 размер +8 ЛВ +5 уровень), Поглощения: 4/2/6; Атака: удар когтями (атака +18, стоит 3, повр. 2к8) либо удар рогами (атака +18, стоит 5, повр. 1к20); ТС: 10, ЛВ: 8, СБ: 4, ВС 5; Сложность 10

Дескло, матка: Размер: Большой, Уровень: 10, Хитов: 88, Инициатива: +14, ОД: 8, КЗ: 17 (4 размер +8 ЛВ +5 уровень), Поглощения: 5/4/8; Атака: удар когтями (атака +16, стоит 3, повр. 1к12) либо удар рогами (атака +16, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 8, ЛВ: 8, СБ: 6, ВС 5; Сложность 10

ХИЩНЫЕ РАСТЕНИЯ

Эти растения – осень назойливые постояльцы. Растут они почти повсюду, но обычно среди других растений, чтобы спрятаться и нападать, оставаясь незамеченным. Высотой хищные растения достигают 2 метров и заканчиваются «цветком», как у мухоловки (возможно их растения-прародителя). Реагируя на движение и тепло, растение «выстрелит» острой иглой из «цветка». Когда растение почувствует, что существо, в которое оно стреляло, не двигается, хищное растение начинает «есть» жертву своим цветком. Хотя это может показаться смешным, но встреча с 5-6 такими растениями одновременно может стать очень неприятной. Растут они обычно вместе, так как несколько растений гораздо опаснее одного. Хищные растения атакуют все, что теплое и движется. Помните, что эти растения практически не могут передвигаться – их скорость составляет около 10 метров в час.

Растение, хищное: Размер: Средний, Уровень: 1, Хитов: 4, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 8 (6 размер +2 ЛВ), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -5, стоит 2, повр. 1), метает ядовитые шипы (атака -2, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 15); ТС: 2, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность ¼

Растение, хищное (2 тип): Размер: Средний, Уровень: 2, Хитов: 9, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 9 (6 размер +2 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -3, стоит 2, повр. 1к2), метает ядовитые шипы (атака -1, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 16); ТС: 3, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность ½

Растение, хищное (3 тип): Размер: Средний, Уровень: 3, Хитов: 16, Инициатива: +3, ОД: 2, КЗ: 9 (6 размер +2 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 0/0/0; Атака: укус (атака -1, стоит 2, повр. 1к3), метает ядовитые шипы (атака +0, стоит 1, повр. 1, дальн 2, яд С – бросок против яда, сложность 17); ТС: 4, ЛВ: 2, СБ: 1, ВС 5; Сложность 1

ГЕККО

Мутировавшие ящеры, гекко, – крупные пустынные рептилии, передвигающиеся на задних лапах и атакующие острыми зубами. Шкуры гекко высоко ценятся, и на них обычно охотятся группами, хотя стая гекко может запросто убить одного-двух неопытных охотников. Они ходят группами от 4 до 20 животных.

ГЕККО СЕРЕБРИСТЫЙ

Серебристые гекко – наиболее широко распространенные ящерицы. Они всеядны, но предпочитают питаться растительной пищей. Если их атакуют, сами бросаются в атаку яростно и бегут лишь получив серьезные раны. Они вырастают до полутора метров. Шкурки этих гекко ценятся среди людей и умельцы, способные уметь их снять, зарабатывают по 10-20 чипов со шкурки.

Гекко (обычный или серебристый): Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 8, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +1, стоит 2, повр. 1к3) или укус (атака +1, стоит 4 повр. 1к6); ТС: 4, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность ½

Гекко серебристый (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 15, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +3, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +3, стоит 4 повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Гекко серебристый (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 20, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/1; Атака: удар когтями (атака +5, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +5, стоит 4 повр. 1к8); ТС: 5, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

ГЕKKO, ЗОЛОТИСТЫЙ

Золотистые гекко много больше всех своих собратьев – они от полутора до двух метров ростом, агрессивные и опасные. Обычно их можно встретить в местах химического заражения, где они чувствуют себя прекрасно. Многие вообще считают, что золотистые гекко появились именно благодаря химическим заражениям. Шкурки золотых гекко ценятся и если удастся их снять, на рынке за шкурку можно выручить 50-100 чипов.

Гекко золотистый: Размер: Обычный, Уровень: 1, Хитов: 16, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 13 (6 размер +7 ЛВ), Поглощения: 2/0/3; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 3, повр. 1к10) или укус (атака +3, стоит 5, повр. 1к6+1к8); ТС: 8, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 1

Гекко золотистый (2 тип): Размер: Обычный, Уровень: 2, Хитов: 27, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 14 (6 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/0/4; Атака: удар когтями (атака +8, стоит 3, повр. 1к12) или укус (атака +8, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность 2

Гекко золотистый (3 тип): Размер: Обычный, Уровень: 3, Хитов: 36, Инициатива: +10, ОД: 8, КЗ: 15 (6 размер +8 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 2/1/5; Атака: удар когтями (атака +10, стоит 3, повр. 1к12) или укус (атака +10, стоит 5, повр. 2к8); ТС: 9, ЛВ: 8, СБ: 2, ВС 5; Сложность 3

ГЕKKO, ОГНЕННЫЙ

Огненные гекко очень редки. Никто не знает природу их возникновения и как они вообще выживают. Главной отличительной особенностью этих гекко является их способность изрыгать пламя. Во всем остальном они мало чем отличаются от своих серебристых собратьев.

Гекко огненный: Размер: Малый, Уровень: 1, Хитов: 10, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 14 (8 размер +6 ЛВ), Поглощения: 1/0/3; Атака: удар когтями (атака +2, стоит 2, повр. 1к4) или укус (атака +2, стоит 4, повр. 1к8) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +2, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 5, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность ½

Гекко огненный (2 тип): Размер: Малый, Уровень: 2, Хитов: 18, Инициатива: +8, ОД: 6, КЗ: 15 (8 размер +6 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/4; Атака: удар когтями (атака +4, стоит 2, повр. 1к6) или укус (атака +4, стоит 4, повр. 1к10) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +3, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 6, ЛВ: 6, СБ: 2, ВС 5; Сложность ½

Гекко огненный (3 тип): Размер: Малый, Уровень: 3, Хитов: 24, Инициатива: +9, ОД: 7, КЗ: 16 (8 размер +7 ЛВ +1 уровень), Поглощения: 1/0/5; Атака: удар когтями (атака +6, стоит 2, повр. 1к6) или укус (атака +6, стоит 4, повр. 1к10) или раз в 1к6 раундов выдыхает огонь (атака +5, стоит 4, повр. 2к4, дальность: 2); ТС: 6, ЛВ: 7, СБ: 2, ВС 5; Сложность ½

НАВЫКИ СОЗДАНИЙ

Очевидно, животным нет смысла владеть искусством стрельбы, вождения или науки. Практически все эти создания используют лишь умения Ближний бой, Красться и Скаутинг.

Как правило, самым важным для созданий в ядерной пустыне является навык ближнего боя. «Или сожрешь ты, или сожрут тебя». Обычно, этот навык равен сумме Телосложения, Ловкости и Уровня, минус 10. Конечно, если этому существу приходится за себя постоять, иначе оно может иметь более высокие значения в других навыках. Второй навык, в котором совершенствуются создания пустыни – выживание (аналог навыка «скаутинг»). Его значение равно бонусу Сообразительности и Восприятия, минус 10. Если существо достаточно умно, чтобы самостоятельно странствовать и выживать в пустыне, то оно получает уровни и в этом навыке. И, наконец, третий, но не последний по значению, навык Скрытности. Этот навык полезен и хищникам и мирным существам. Его значение равно сумме Ловкости и Восприятию -10. Обычно, если существо имеет Сообразительность хотя бы 2, оно обязательно начинает развивать этот навык.

Таким образом, среднее существо имеет значение навыка Ближний бой равное его уровню. Если оно имеет Сообразительность 2, оно также развивает навыки Выживание и Скрытность (хотя может специализироваться только на одном из этих навыков). Но как правило, значение этих навыков равно половине уровня создания. Если же оно имеет Сообразительность 3 и выше, оно может совершенствоваться во всех трех навыках одновременно.

P.S: Версия 1.1. исправленная (от 3 июня 2004 года). Выражаю благодарность Вадиму Зайцеву (spiderhood@mail.ru) за помощь.

Fallout dS

Дополнительные уникальные особенности и перки
для версии 0.4

НОВЫЕ УНИКАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

ГОМОСЕКСУАЛ

Аналогично особенности «сексуальный», но реакция улучшается у лиц одинаковой ориентации, причем сразу на две ступени, а вот отношение других представителей одного пола с персонажем ухудшается на одну категорию.

ЛОВКАЧ

Вы стреляете менее точно, зато чаще наносите серьезные раны. Шанс попадания при всех атаках -2 компенсируется бонусом +1 к характеристике Критический Шанс.

МАССАРАКШ!

Этому персонажу чаще невезет, чем другим, но и везет ему чаще. Шанс критической неудачи увеличивается на 1 (по умолчанию, критическая неудача будет возникать, когда при атаке выпадет 1 или 2), но с другой стороны увеличивается шанс нанесения критической раны – персонаж получает +1 к характеристике Критический шанс.

ИЗВЕСТНЫЙ

Люди знают о вас. Вы – известный герой или злодей и это буквально написано у вас на лице. Если вы хороший (положительная карма), отношения с другими хорошими парнями улучшаются на одну категорию, а вот отношения плохих парней падают сразу на две категории. И наоборот – если вы плохой парень, другие «плохиши» вас уважают, а вот добропорядочные граждане – боятся и ненавидят.

ПАРЕНЬ НА ВСЕ РУКИ

Знает много обо всем. Используя неоткрытый навык получает штрафы -2 за его использование, чтобы открыть новый навык ему надо потратить всего два Балла Умения, однако, изначально персонаж получает штрафы -1 на все навыки.

НОВЫЕ ПЕРКИ

АТЛЕТ (1)

Персонаж может без проблем нести и поднимать большой вес. Максимум веса увеличивается на 50%.

Требования: Нет.

БДИТЕЛЬНОСТЬ (1)

Вы более внимательны и осторожны – вас сложнее застать врасплох. Вы получаете +2 к спасброскам на Восприятие.

Требования: Нет

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ (3)

Каждый раз, когда противник рядом с вами пренебрегает защитой (теряет бонус к КЗ от Ловкости)

вы можете провести по нему одну свободную атаку в ближнем бою. За каждый взятый перк можно провести только одну такую атаку в раунд и не более одной атаки по одному противнику, потратив ВСЕГО 1 ОД.

Требования: Ловкость 7+, Восприятие 6+

БОЙ ВСЛЕПУЮ (1)

Вы сражаетесь в полной темноте или с закрытыми глазами не на много хуже. Если в результате броска на маскировку вы промахнулись по противнику, допускается один раз повторить этот бросок.

Требования: Восприятие 6+

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА (1)

Персонаж очень быстро перезаряжает любое оружие – траты ОД на полную перезарядку падают вдвое (с округлением в большую сторону).

Требования: Ловкость 8+

БЫСТРОЕ ЗАТЯГИВАНИЕ РАН (1)

Кровотечения для вас не так опасны – все они длятся максимум 1 раунд, после чего кровотечение останавливается само по себе.

Требования: Нет

ВЕЗЕНИЕ (1)

Раз в день персонаж может проигнорировать одно критическое попадание в него, причем заявка должна быть сделана до броска на повреждение. То есть, если персонаж использует этот перк, то ранение считается обычным, а не критическим.

Требования: Карма более 250.

ГЛАЗА НА ЗАТЫЛКЕ (1)

Вы автоматически получаете спасбросок на Восприятие с бонусом +4 против Скрытности противника, который собирается внезапно атаковать вас. Если вы сделаете бросок, внезапного удара не получится.

Требования: Восприятие 7+

ГОНЩИК (1)

Вы умеете жать на педали! Навык «Вождение» получает бонус +2, а также вы можете ускоряться и останавливаться на 20% быстрее.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ (1)

Персонаж просто не делает откровенных глупостей. Каждый раз, когда игрок собирается допустить грубую ошибку, Мастер должен его предупредить.

Требования: Сообразительность 5+

ИЗ НОЖЕН! (1)

Вы необычайно быстро достаете оружие и сразу стреляете! Вы тратите всего 1 ОД на то, чтобы достать оружие и привести его в боевое положение.

Требования: Ловкость 8+

ЛЮБИМОЕ ОРУЖИЕ (1)

Выбрав определенный вид оружия (например: пистолеты, винтовки или пулеметы) вы получаете бонус +1 к атаке из данного типа оружия.

Требования: Навык в выбранном оружии 5+

ЛЮБИМЧИК БОГОВ (3)

За каждый ранг этого перка, вы можете раз в день дополнительно использовать любую из доступных вам особенностей кармы.

Требования: Карма больше 99 или меньше -99.

НОШЕНИЕ БРОНИ (2)

Каждый взятый перк снижает штрафы доспеха к Очкам Действий от брони на 2 балла

Требования: Телосложение 7+

ОБОЕРУКОСТЬ (1)

Вы одинаково владеете как левой, так и правой рукой. Во всех случаях, когда вы пользуетесь сразу двумя руками, штрафы снижаются на 2 балла.

ОСТАТЬСЯ В СОЗДАНИИ (1)

Вы не теряете сознание, когда ваши хиты падают до нуля, хотя при этом количество Очков Действия падает вдвое (округление вверх), вы не можете бегать и дополнительно получаете штрафы -4 ко всем броскам.

Требования: Телосложение 6+

ОХОТНИК (НЕ ОГРАНИЧЕНО)

Вы владеете искусством выслеживания определенной добычи (например, геко, диско, брахмины и так далее) и знаете ее привычки, особенности и приметы – получите бонус +4 к броскам на Скаутинг при поиске своей добычи. Вы также умеете профессионально выделывать шкуру этого животного, либо знаете, как его хранить, чтобы подольше сохранилось мясо, либо еще что-то, нужное охотнику, чтобы продать добычу.

Требования: Скаутинг 1+

ОЧАРОВАНИЕ (1)

Персонаж получает бонус +4 к навыку Разговор при попытке улучшить отношение.

Требования: нет

ПЕРЕНОШЕНИЕ БОЛИ (1)

Персонаж с этим перком не получает отрицательных эффектов от легких критических ранений (критические раны в 1 хит игнорируются).

Требования: Телосложение 5+

ПОНИМАНИЕ (1)

Вы легче усваиваете новое – бонус +2 ко всем спасброскам на Сообразительность.

Требования: Сообразительность 5+

ПРОВОРНЫЕ ПАЛЬЧИКИ (1)

Ваши руки искусны и проворны – вы получаете бонус +2 к навыкам Кража и Взлом.

Требования: Ловкость 7+

РЕФЛЕКСЫ МОЛНИИ (1)

Вы очень быстро реагируете на опасность – бонус +2 к спасброскам на Ловкость

Требования: Ловкость 6+

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА ОРУЖИЕ (НЕ ОГРАНИЧЕНО)

Персонаж с этим навыком может игнорировать параметр максимальных повреждений оружия ближнего боя.

Требования: Значение навыка в используемом оружии не менее 10.

СТОЙКОСТЬ (1)

Вы получаете бонус +2 ко всем спасброскам на Телосложение

Требования: Телосложение 5+

СТРЕЛЬБА НА БЕГУ (3)

Взяв этот перк, персонаж снижает штрафы к стрельбе за счет перемещения на 2 балла. Взяв второй раз – на 4 балла и, наконец, взяв перк трижды – на 6 баллов. Снижение штрафов не может привести к бонусу, то есть, если персонаж получал штрафы за перемещение -2, то имея два таких перка, он просто не будет получать штрафы.

Требования: Ловкость 6+

ТОЧНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ (3)

Этот перк увеличивает максимум Очков Действий, которые можно потратить на прицеливание – 6 ОД, если перк взят первый раз, 8 ОД, если дважды и 10 ОД, если трижды

Требования: Восприятие 8+

УБЕДИТЕЛЬНОСТЬ (1)

Вы умеете убеждать – трудно с вами не согласиться. Бонус +2 к навыкам Разговор и Торговля.

Требования: Сообразительность 6+

УДАЧА ГЕРОЕВ (2)

Вам просто везет чаще, чем другим. Получите бонус +1 ко всем спасброскам.

Требования: Нет

УКЛОНЕНИЕ (1)

Используя данный перк вы получаете бонус +1 к КЗ против конкретного, выбранного вами противника. Выбирать противника нужно каждый раунд боя.

Требования: Ловкость 7+

ХОДЯЧАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ (1)

Персонаж знает практически обо всем. Он получает бонус +5 к броску на Науку, когда пытается узнать что-то о свойствах или принципах действия нового устройства.